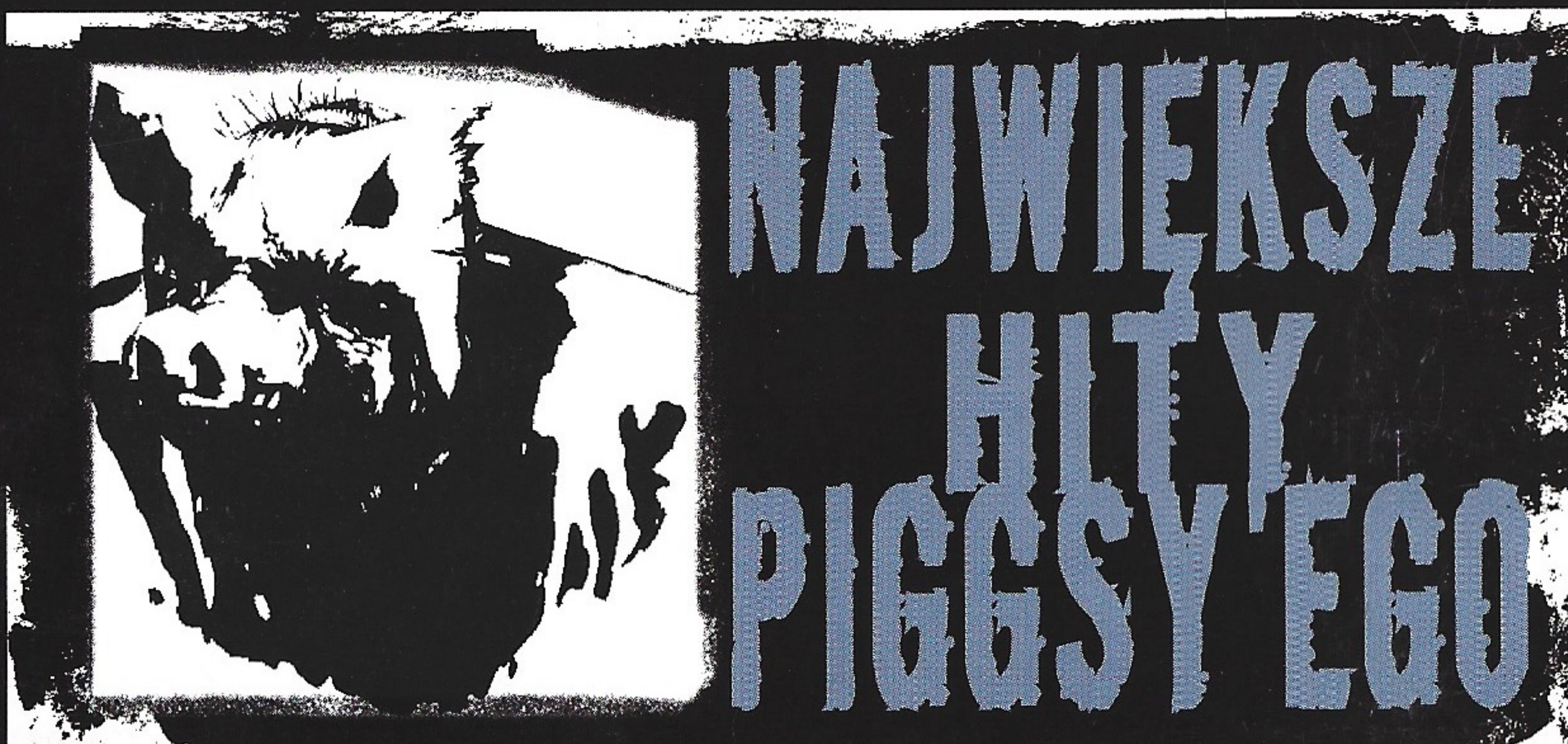
VALIANT VIDEO PRZEDSTAWIA PRODUKCJĘ STARKWEATHER QUALITY™:



Zdobądź wszystkie swoje ulubione filmy niedoścignionego Piggsy'ego! Jest to oficjalny zbiór najlepszych "występów" Piggsy'ego, zawierający ponad 6 godzin przepełnionych przemocą nagrań wideo, udostępnionych wyłącznie VALIANT VIDEO. Zobacz również niepublikowane dotąd dodatkowe 40 minut akcji.





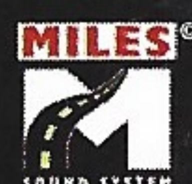
"Piggsy ponownie udowadnia, że na polu superprzemocy nie ma sobie równych - jest na szczycie - tej kolekcji nie może zabraknąć w zbiorach prawdziwego miłośnika gatunku. Piggsy nadaje nowe znaczenia słowu "przemoc".

- Subterranean Film Weekly, Przedstawiona recenzja



DOSTĘPNE NA VHS I DVD POD ADRESEM WWW.VALIANT-ENT.TV

"Gwarantuję 100% satysfakcji - przez cały czas" - *Mr. Nasty*



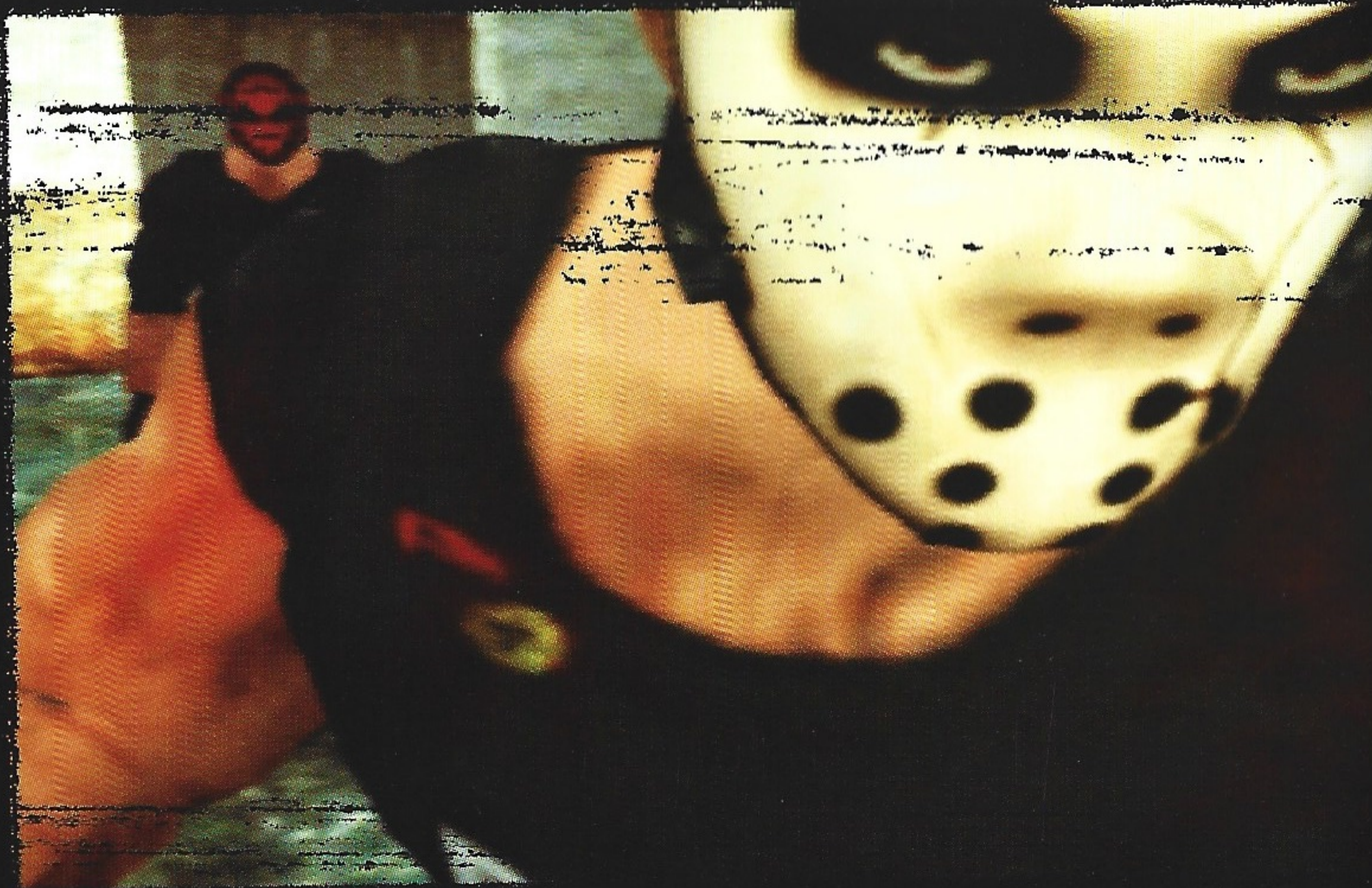


MANHUNT/MANUAL/PC/POL

VALIANT VIDEO ENTERPRISES



KATALOG ZIMA / WIOSNA ORAZ PRZEGLĄD OFERTY



WYMAGANIA SPRZĘTOWE

MINIMALNE WYMAGANIA SPRZĘTOWE
- Procesor Intel Pentium III lub AMD Athlon o prędkości 1GHz
- 192 MB pamięci RAM
- 16X prędkości napęd CD / DVD
- 2.3 GB wolnego miejsca na dysku
- karta graficzna z 32 MB pamięci ze sterownikami zgodnymi z DirectX 8.1 ("GeForce2" lub lepsza)
- karta dźwiękowa zgodna z DirectX 8.1
- klawiatura
- mysz

OBSŁUGIWANE SYSTEMY OPERACYJNE
- Windows 98 Second Edition
- Windows Millennium
- Windows 2000 Professional (Workstation) plus Service Pack 3 lub nowszy
- Windows XP (Home lub Professional) plus Service Pack 1 lub nowszy

VALIANT VIDEO ENTERPRISES

KATALOG ZIMA / WIOSNA ORAZ PRZEGLĄD OFERTY

INSTALACJA GRY

Zamknij wszystkie działające aplikacje i umieść płytę instalacyjną („DISC ONE") gry Manhunt w napędzie CD-ROM komputera.

Po kilku sekundach automatycznie powinien pojawić się ekran instalacyjny. W wypadku wyłączonej funkcji autoodtwarzania instalację należy uruchomić ręcznie. Kliknij dwukrotnie na ikonie „Mój komputer", następnie kliknij dwukrotnie na ikonie przedstawiającej napęd CD-ROM, a później na ikonie „Install.exe". Aby zainstalować grę, wykonuj pojawiające się na ekranie instrukcje.

Po zakończeniu instalacji i przed rozpoczęciem gry w napędzie CD-ROM należy umieścić płytę oznaczoną „DISC THREE (PLAY)".

MENU I INTERFEJS

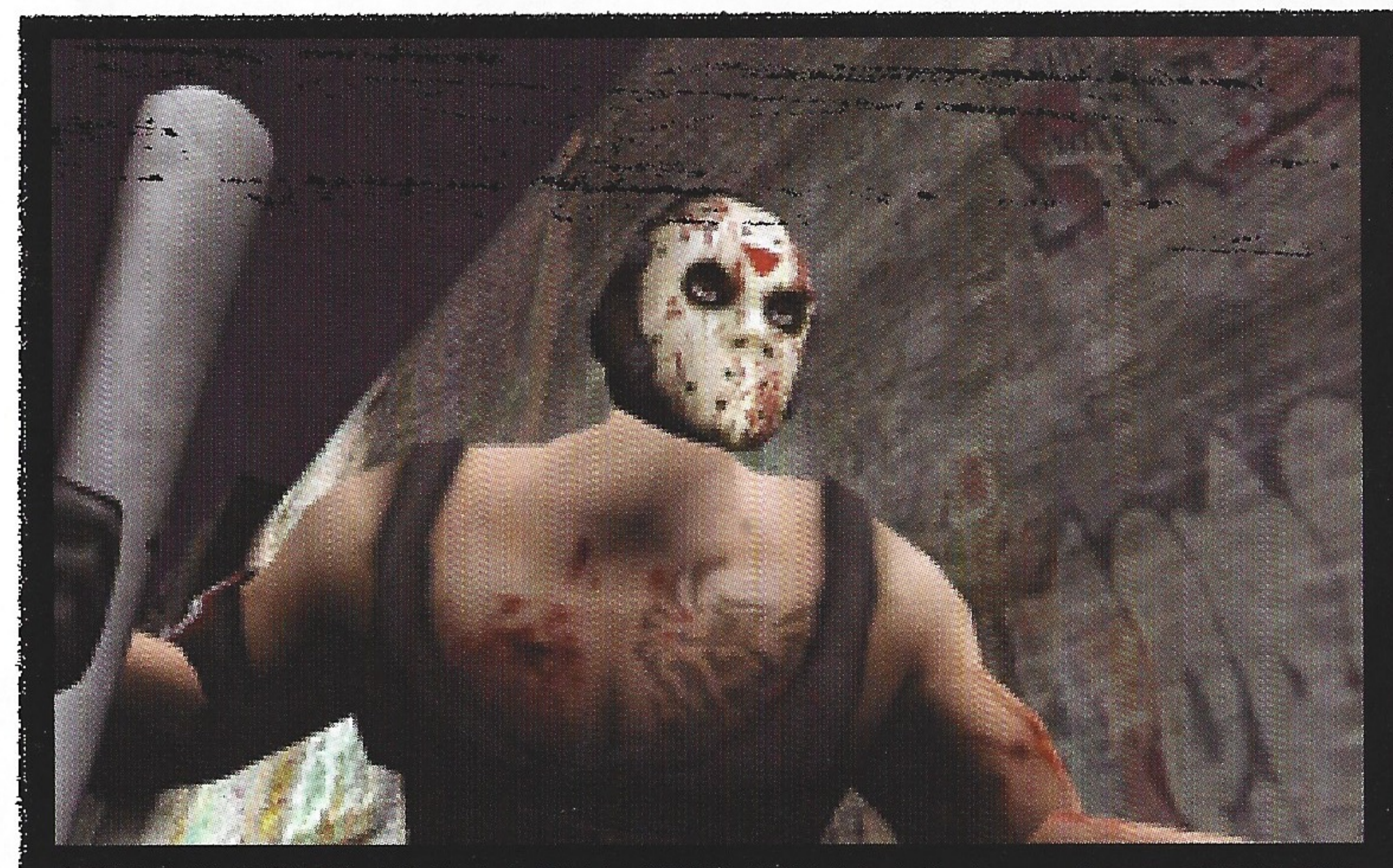
PLAY – rozpoczęcie gry
SELECT SCENE – załadowanie wcześniej ukończonej sceny
LOAD GAME – załadowanie zapisanej gry

KONFIGURACJA
- **CONTROLS** – zmiana ustawień sterowania
- **LANGUAGE** – wybór wersji językowej
- **AUDIO** – zmiana ustawień dźwięku
- **VIDEO** – zmiana ustawień obrazu
- **BRIGHTNESS** – zmiana jasności obrazu
- **DEFAULT** – przywrócenie ustawień domyślnych

MENU ZAPISU GRY

Stan gry można zapisać w jednym z dziesięciu miejsc. Zapisywanie stanu gry jest możliwe tylko podczas gry. Należy otworzyć główne menu i wybrać opcję Save Game. Podświetl jedno z wybranych miejsc przeznaczonych do zapisu i naciśnij klawisz Enter lub kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zapisać grę.

CZYNNOŚĆ	KLAWISZ
RUCH DO PRZODU	STRZAŁKA W GÓRĘ LUB W
RUCH DO TYŁU	STRZAŁKA W DÓŁ LUB S
RUCH W LEWO	STRZAŁKA W LEWO LUB A
RUCH W PRAWO	STRZAŁKA W PRAWO LUB D
BIEG	PRAWY CTRL LUB LEWY SHIFT
SKRADANIE	INSERT LUB LEWY CTRL
SPOJRZENIE DO TYŁU	PRAWY SHIFT LUB F
SPOJRZENIE W LEWO	DELETE LUB Q
SPOJRZENIE W PRAWO	PAGE DOWN LUB E
WIDOK Z PERSPEKTYWY PIERWSZEJ OSOBY	END LUB X
PAUZA/MENU	ESC
AKCJA 1	LEWY PRZYCISK MYSZY
AKCJA 2	PRAWY PRZYCISK MYSZY
PRZEŁADOWANIE BRONI	END LUB R
UŻYCIE	ENTER LUB SPACJA
ZMIANA EKWIPUNKU	TRZECI PRZYCISK MYSZY
ZAWARTOŚĆ EKWIPUNKU – DO GÓRY	KÓŁKO MYSZY DO PRZODU
ZAWARTOŚĆ EKWIPUNKU – W DÓŁ	KÓŁKO MYSZY DO TYŁU
PRZEDMIOT Z EKWIPUNKU 1	1
PRZEDMIOT Z EKWIPUNKU 2	2
PRZEDMIOT Z EKWIPUNKU 3	3
PRZEDMIOT Z EKWIPUNKU 4	4



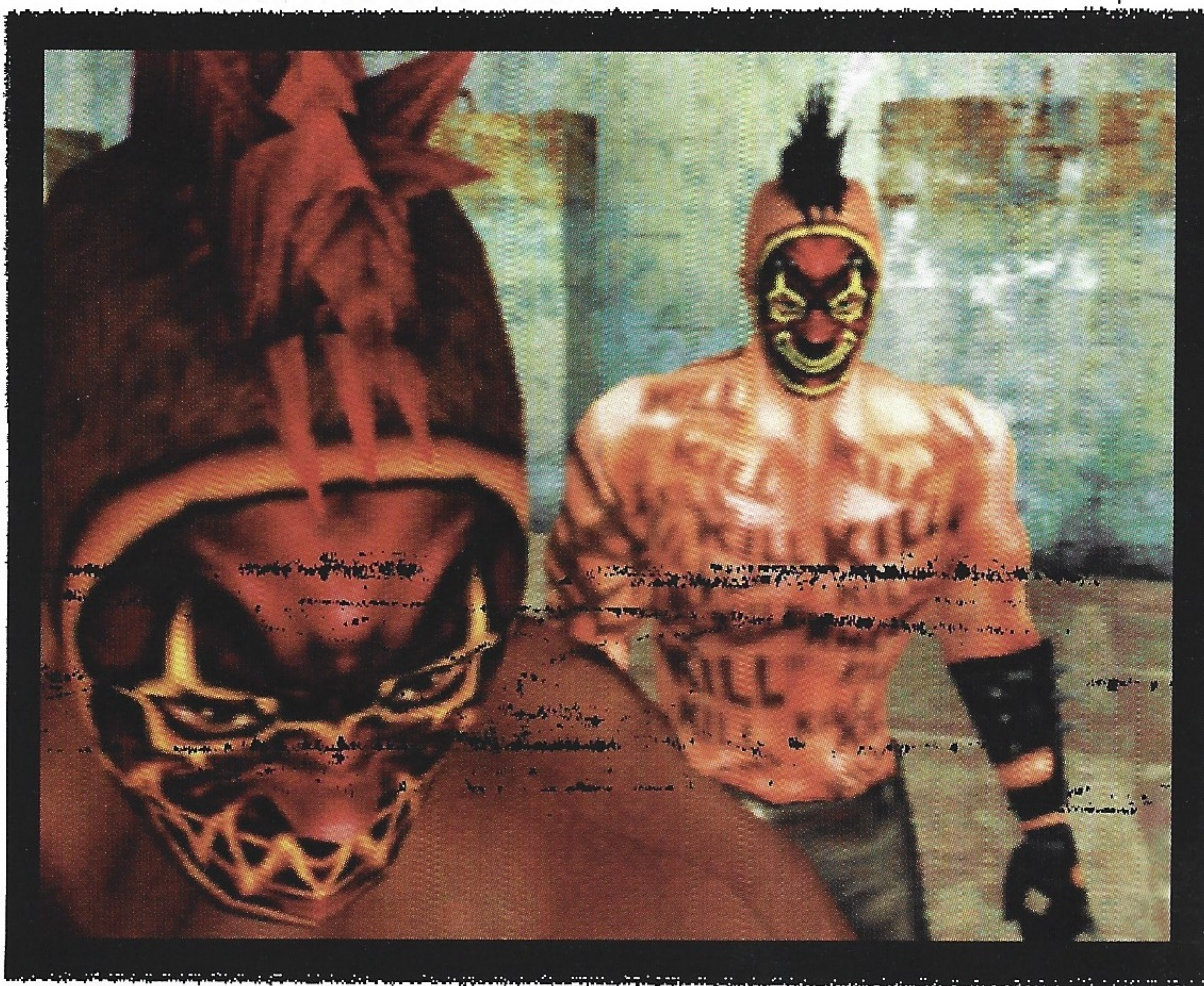
OCENY

ILE JESTEŚ W STANIE WYTRZYMAĆ?

Zauważ, że poświęciliśmy nasz czas by rozróżnić sceny Fetysz i Hardcore. Zostań przy Fetyszu, dopóki nie będziesz pewien, że wytrzymasz Hardcore. Wszystkie sceny mają miejsce w mieście Carcer; szybko staje się ono stolicą wyszukanej rozrywki całego świata, więc spodziewaj się tylko produktów najwyższej jakości (nie znajdziesz żadnej z tych wschodnioeuropejskich imitacji w Valiant).



Oceny są proste, 1 do 5 gwiazdek, gdzie 5 to najlepsza nota. Filmy 5-gwiazdkowe przepełnione są brutalnością jak tylko się da. Rozdzierające duszę, wypalające umysł akty przemocy następują jeden po drugim. 5-gwiazdkowe filmy są najlepszymi produktami Valiant i odblokowują dostęp do specjalnych opcji i atrakcji.



(a) Ilustracja 10. Miejsce nieznane



REŻYSER POLECA: LIONEL STARKWEATHER

„NOWO NARODZONY"



Nowy talent, JAMES EARL CASH występuje w „NOWO NARODZONYM" STARKWEATHERA, w którym nasz bohater wrócił ze świata zmarłych. Egzekucja CASHA, o czym nie wiedział nikt, była tylko fortelem - a to za sprawą skorumpowanego personelu zakładu karnego Darkwoods. „Śmiertelny zastrzyk", który otrzymał, okazał się niczym więcej niż silnym środkiem uśmierzającym. W jednej z pierwszych scen, CASH budzi się ze swojego „snu" w zamkniętym pokoju. Poprzez interkom STARKWEATHER każe CASHOWI założyć bezprzewodową słuchawkę i mówi: „Teraz tylko ty możesz mnie słyszeć i będziesz to robić, bo tylko ja mogę cię wyprowadzić z tego bałaganu... rób dokładnie to co mówię, a przyrzekam że wszystko skończy się przed świtem." W następnej scenie widzimy CASHA w opuszczonym rejonie miasta Carcer, gdzie ulice są patrolowane przez gang (THE HOODS), zatrudniony przez Starkweathera aby dorwać CASHA. Jest to noc typu zabij lub zostaniesz zabity ku uciesze reżysera... STARKWEATHERA. Tak wygląda pierwsza pozycja ze zbioru STARKWEATHERA, absolutnie niezbędna w kolekcji każdego fana.



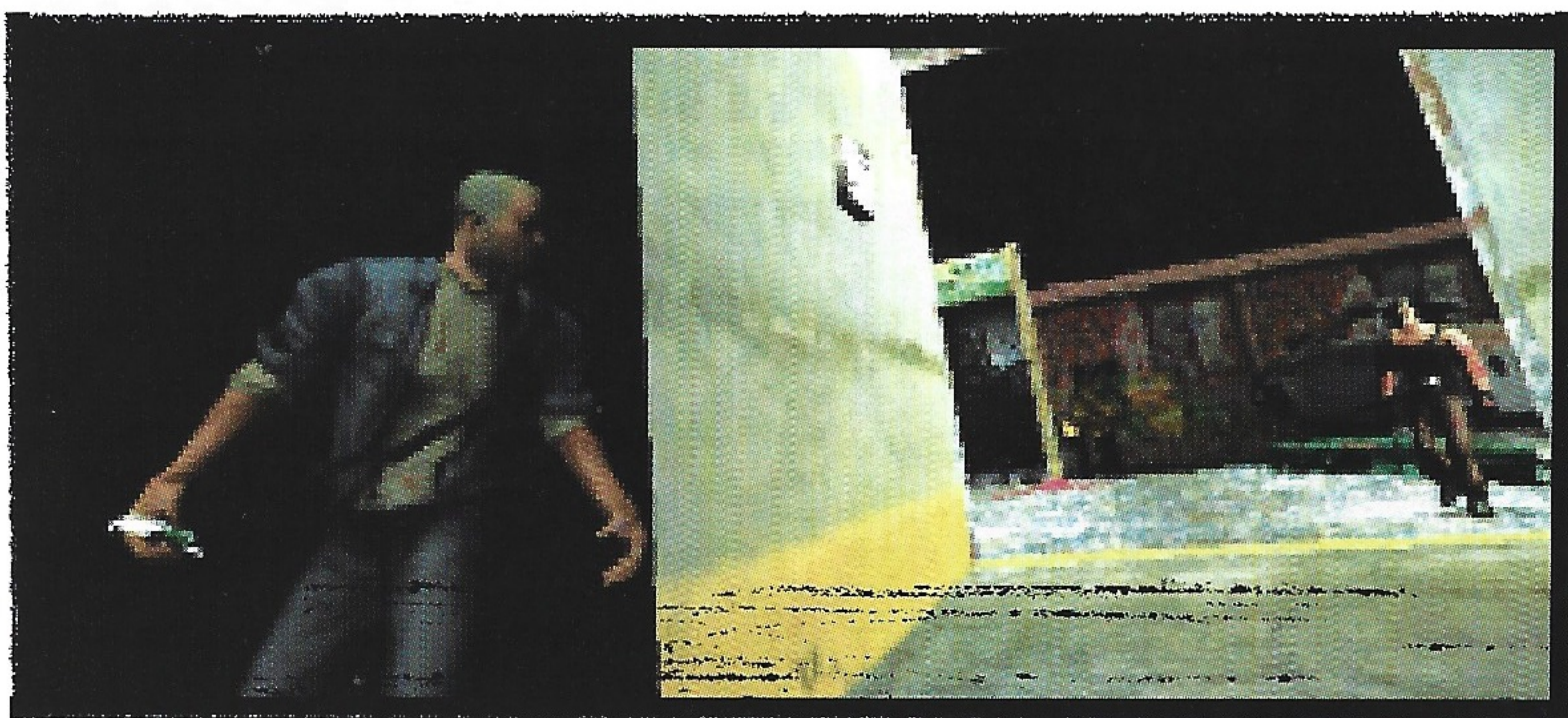
Tygodnik „Kino podziemne", recenzje nowości

☐ VHS lub DVD ☐

ZAMÓW TERAZ $25

PRZYGODY

„BIAŁE ŚMIECI”



W czwartej produkcji STARKWEATHERA, odkąd nieszczęśliwy wypadek zrujnował jego karierę w Hollywood, wschodząca gwiazda JAMES EARL CASH przebywa na opuszczonym złomowisku. Tu musi stawić czoło nowemu gangowi, zwanemu „SKINZ”. Są oni bardziej niebezpieczni i potężniejsi niż jakikolwiek gang, z którym CASH miał do czynienia do tej pory. Zasady są proste, musi wykonywać polecenia Starkweathera, zabić paru łowców przy okazji i, co najważniejsze... pozostać przy życiu! Łatwiej powiedzieć niż zrobić... szczególnie, gdy ściga go czterech SKINZ z metalowymi kijami baseballowymi.

★★★★★!

☐ VHS lub DVD ☐
ZAMÓW TERAZ $25



„BEZ GROSZA”

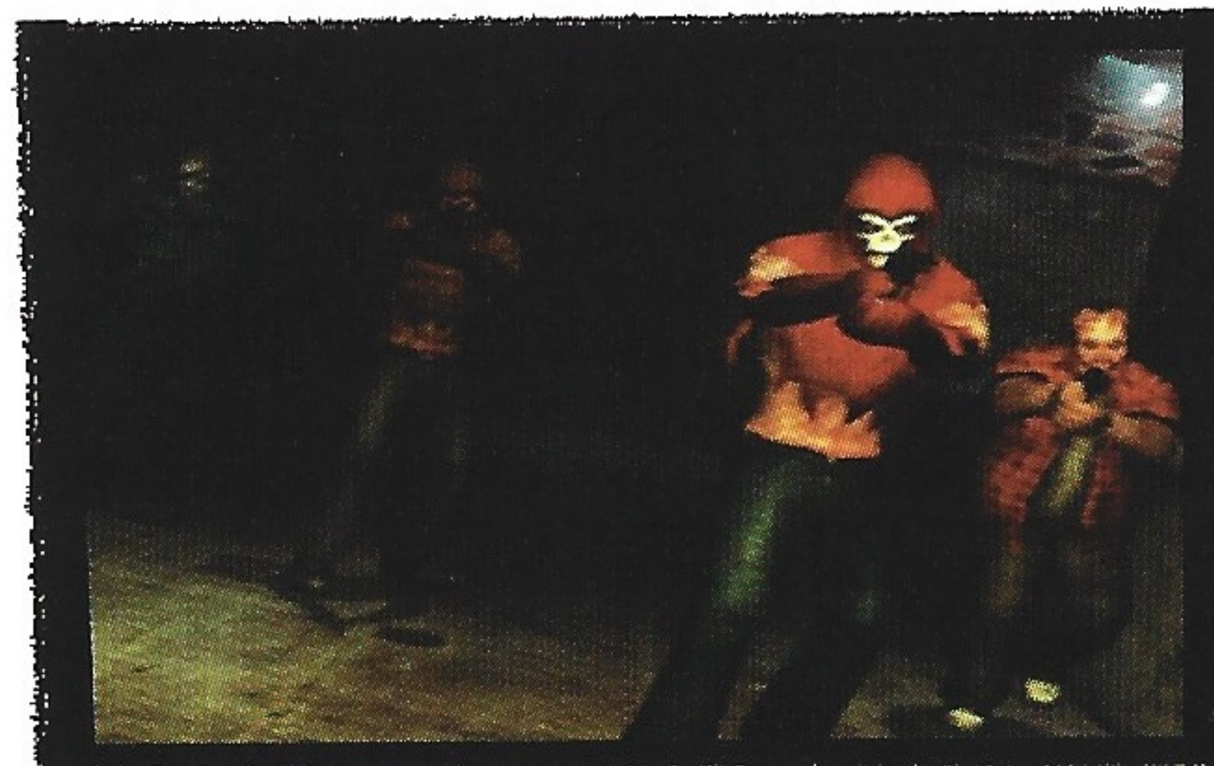
Występują: JAMES EARL CASH
W klasycznym obrazie STARKWEATHERA - pełnym napięcia i tajemnic „BEZ GROSZA” - Cash staje przed bardziej interesującym wyzwaniem. Akcja rozgrywa się w opuszczonym zoo, gdzie zatrudnieni przez STARKWEATHERA mięśniaki... „WARDOGS”, mają za zadanie zabić CASHA.
SZOKUJĄCE ZWROTY AKCJI, TĄ PRZYGODĘ MUSISZ MIEĆ W SWOJEJ KOLEKCJI...

★★★★!
„Ból bliski ekstazy”

☐ VHS lub DVD ☐
ZAMÓW TERAZ $25

NAJNOWSZE PRODUKCJE STARKWEATHERA

“NIEWINNE SPOJRZENIE”



Zamknięte i dawno opuszczone centrum handlowe miasta Carcer. Wschodząca gwiazda filmów STARKWEATHERA - JAMES EARL CASH - staje do walki z tradycyjnie już niebezpieczną i bezwzględną bandą łowców... tym razem to „INNOCENTZ”. Nie są znane szczegółowe informacje o tej grupie poza faktem, iż została wynajęta przez STARKWEATHERA gdzieś na terenie wschodniego Los Albos. W „Niewinnym spojrzeniu” STARKWEATHER każe CASHOWI załatwić parę „zleceń” w pobliżu centrum handlowego, walcząc z Innocentz w tym samym czasie. Dzięki doskonałym zdjęciom i montażowi, STARKWEATHER ponownie prześcignął sam siebie dostarczając ekskluzywnej rozrywki swej publiczności.

JEŚLI CHCESZ ZOBACZYĆ COŚ NAPRAWDĘ SPECJALNEGO, ZAMÓW SWOJĄ KOPIĘ JUŻ DZIŚ.

★★★★★!

☐ VHS lub DVD ☐
ZAMÓW TERAZ $25



WYPRZEDAŻ!!!

OFERTA CZĘŚCIOWA. ABY OBEJRZEĆ PEŁNĄ OFERTĘ, ZALOGUJ SIĘ DO SEKCJI CZŁONKOWSKIEJ NA WWW.VALIANT-ENT.TV

- Największe hity Piggsy'ego ★★★★★!
- Gafy Piggsy'ego ★★★★★!
- Grzmocąc Skinz ★★★★★!
- Zagrajmy w “Ramirez mówi”
- Włóczęga, który wiedział za wiele
- Kto wypuścił Wardogs?
- Umiejętności Skinz: Taktyka 101 ★★★★★!

ZAMÓW TERAZ!
valiant video enterprises
www.valiant-ent.tv
ZAMÓW TERAZ!

- Ślimak, ślimak, wystaw rogi... ★★★★★!
- Starkweather przedstawia: Nadzorca
- Hoods zajmują Carcer ★★★★★!
- Brutalność CCPD zapisana na taśmie
- Wardogs: nieznane historie
- Starkweather: za kulisami
- Obijanie białych śmieci ★★★★★!
- Blues w stylu Carcer City
- Chodź tutaj, króliczku ★★★★★!

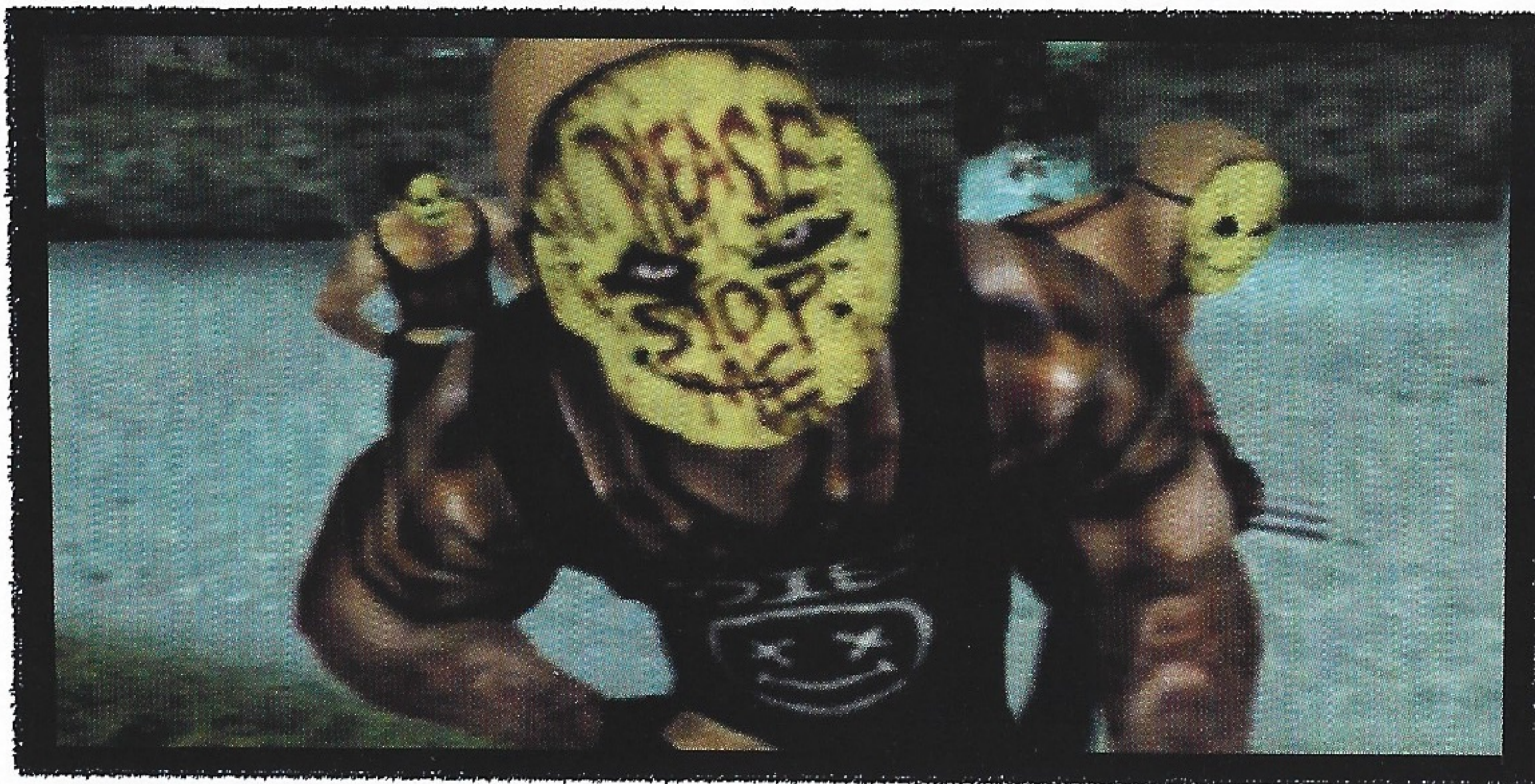
www.valiant-ent.tv

STARKWEATHER FILMS
MIDNIGHT MADNESS WYDANIE SPECJALNE:

"OBLICZE SZALEŃSTWA"

Czy mogłoby być bardziej odpowiednie miejsce dla akcji STARKWEATHERA niż szpital psychiatryczny? W „Obliczu szaleństwa" doświadczona gwiazda, JAMES EARL CASH stawia czoła nowemu rodzajowi łowców! Ci perwersyjni szaleńcy, znani jako „SMILEYS", nie tylko stoją na skraju obłędu, lecz w połączeniu z bronią palną tworzą perfekcyjne zestawienie dające doskonały materiał filmowy. Fabuła jest prosta, ale nie banalna... CASH może zachować zdrowe zmysły i prawdopodobnie życie jedynie gdy usłucha zaleceń STARKWEATHERA.

POŁĄCZENIE ŚWIETNEGO FILMU AKCJI Z DOMIESZKĄ OBŁĘDU CZYNI TEN PRODUKT JEDNĄ Z NAJLEPSZYCH PRODUKCJI STARKWEATHERA.





"Ten obraz nie wymaga wyjaśnień, mówi sam z siebie..."

☐ VHS lub DVD ☐
ZAMÓW TERAZ $25



BYŁY CZŁONEK NAVY SEALS I NAJEMNIK - szukasz najwyższej klasy ochrony osobistej? Możesz przestać. Jestem byłym marynarzem i nieodłącznym członkiem Wardogs. Mogłeś widzieć mnie już w „Szturmowanej ziemi" Starkweathera. Biegle władam każdym rodzajem broni, a specjalizuję się w walce wręcz. Pracowałem dla klientów z całego świata, każdy był zadowolony w 100%. Jeśli wrogowie grożą ci uszkodzeniami ciała, nie wzywaj policji... mało potrafią i jeszcze mniej robią. Po prostu zostaw wiadomość, a zobaczysz, że nie pożałujesz. SKRZYNKA POCZTOWA 381

FILMY NA ZAMÓWIENIE

Uwiecznij cenne wspomnienia na wideo dzięki filmom na zamówienie produkcji Valiant. Za odpowiednią cenę spełnimy każde twoje marzenie. Jeśli jesteś zainteresowany najwyższym standardem usług, skontaktuj się bezpośrednio z Mr. Nasty. Forum internetowe na www.valiant-ent.tv najlepiej się do tego nadaje. Oczywiście, tylko poważne propozycje. Ta oferta nie jest aktualna dla stróżów prawa ani członków ich rodzin.





BYŁY TAJNY FUNKCJONARIUSZ NSA ORAZ CERBER: Nigdy nie słyszałeś o ekipie, do której należałem - i nie chciałbyś. Niech wystarczy ci informacja, że jeśli szukasz przemocy i bólu, zapewnię je każdemu palantowi, którego wyznaczysz. Moje najwyższej jakości usługi są kosztowne. Tylko poważne propozycje. SKRZYNKA POCZTOWA 247

OFICJALNA BROŃ ŁOWCÓW

VALIANT VIDEO ENTERPRISES oferuje teraz oryginały i kopie broni użytej przez łowców w produkcjach STARKWEATHERA. Zauważ, że broń jest dostępna tylko dla naszych członków i będzie dostarczona przez kuriera Valiant Video Enterprises w określonym miejscu.
DLA WSZYSTKICH ZAMÓWIEŃ: SKRZYNKA POCZTOWA 606



GAROTA: Używana do duszenia przeciwników, jest cicha i całkiem skuteczna. Ta broń przewija się przez filmy Starkweathera. Prosty sposób mordowania, broń jest wykonana z dwóch uchwytów połączonych przez ostry jak brzytwa kabel. Używane poprzez zakradnięcie się za plecy ofiary, przełożenie kabla nad jej głową oraz owinięcie wokół szyi. Garota wyciska z niej życie. **Zdobądź kluczową broń filmów Starkweathera. - 75$**

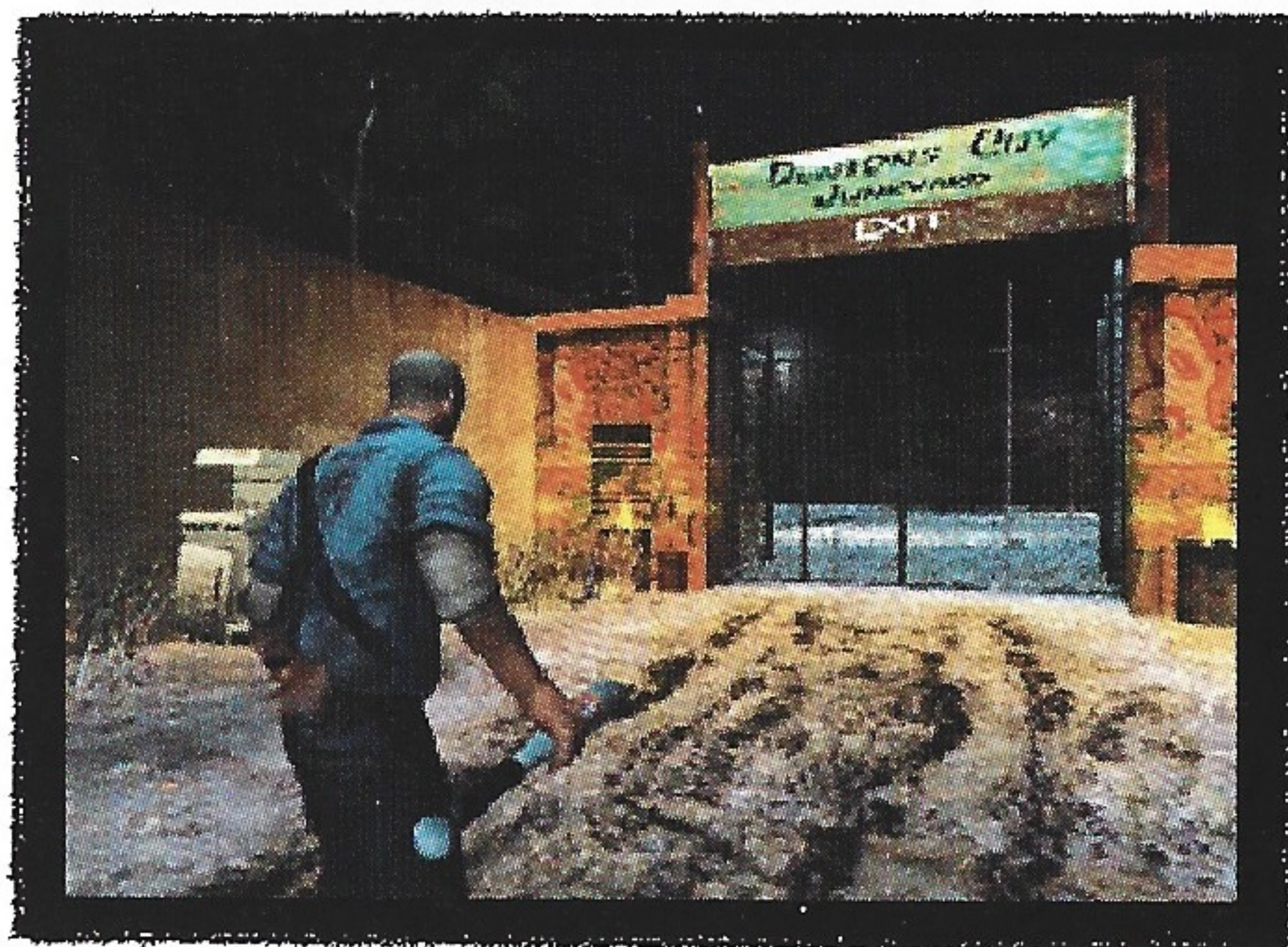


SZKLANA DRZAZGA: kiedy widzisz swoja ofiarę, a nie masz broni, musisz wykazać się odrobiną inwencji. Chwila zastanowienia i mocna ręka, a KAWAŁ SZKŁA staje się zabójczą bronią, którą możesz pociąć szyję swojego przeciwnika. **To są AUTENTYKI użyte w wielu produkcjach Starkweathera. - $34**

PLASTIKOWA TORBA: Dla ciebie to przedmiot codziennego użytku, nosisz w niej zakupy, nawet dania na wynos, lecz dla zatwardziałego łowcy/zabójcy, to kolejna pozycja w arsenale. Plastikowa torba ma ogromny potencjał jako kolejny środek na usunięcie przeciwnika w cichy sposób. **Firmowe torby Starkweathera są dostępne, zamów swoją już dziś w tej niewiarygodnie niskiej cenie. - $15/szt. lub 3 za $30**



Broń prosta

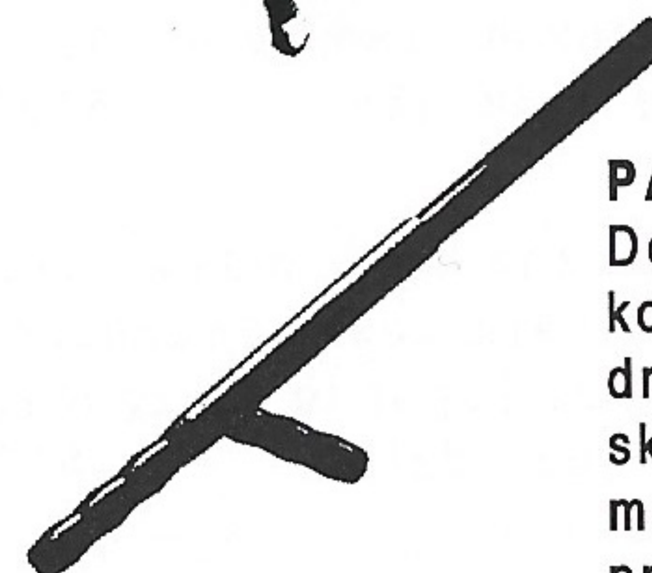


METALOWY KIJ: W świecie profesjonalnego baseballu nielegalny, lecz w produkcjach Starkweathera jak najbardziej na porządku dziennym. W „Białych Śmieciach” można zauważyć, że Skinz są uzbrojeni w metalowe kije baseballowe, zadając sporo obrażeń każdemu, kto wejdzie w ich drogę. **Już dostępne!!! - $200**

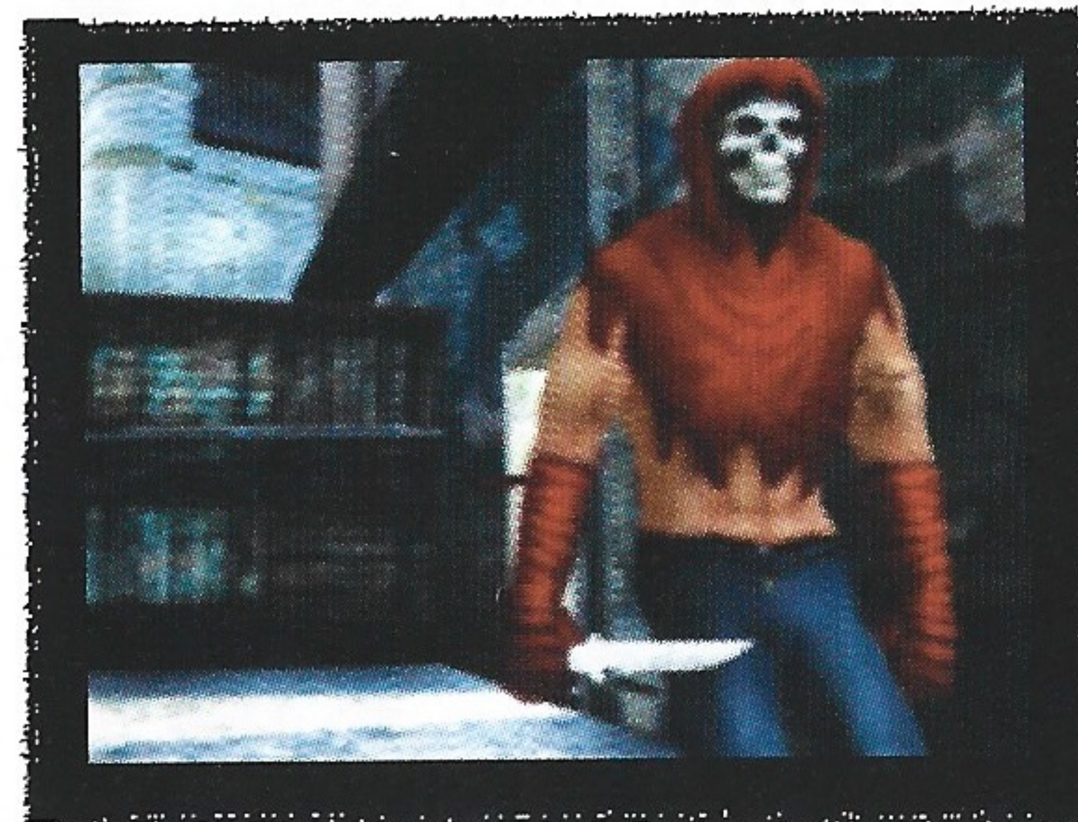




DREWNIANY KIJ: Używany także do innych celów niż sport, ta broń jest ulubioną zabawką „Hoods”. Dwa ciosy w twarz i koleś leży! Ten typ kijów jest używany obecnie w filmach Starkweathera, co więcej - są one podpisywane przez poszczególnych łowców! **Jeśli będziesz mieć szczęście, możesz nawet dostać jedną z tych zaplamionych krwią. - $150**



PAŁKA: Oficjalna broń CCPD (Carcer City Police Department – Wydziału Policji Carcer City). W razie konieczności kontroli tłumów czy też do kierowania ruchem drogowym, gliniarze z Carcer City nie zawahają się skorzystać z pałek. Oglądając produkcję „Press Coverage”, możesz zobaczyć, jak tą bronią posługują się prawdziwi profesjonaliści. Teraz możesz zamówić własną pałkę policji z Carcer City... **Dostępna tylko dla członków. – $150**



NÓŻ: Wracając do podstaw, we wszystkich przypadkach walki wręcz, nóż może się przydać, czy to w otwartej walce, czy przy ataku z zaskoczenia. Są to dokładne kopie noży widywanych w produkcjach Starkweathera. Ręcznie zdobione i numerowane są dostępne wyłącznie dla naszych członków. **Będą dobrze wyglądały w każdej kolekcji. - $150**



SIERP: Starkweather wznawia użycie tej 18-wiecznej broni w swojej produkcji „Jazda po pijaku”. Co śmieszne, ta ulubiona broń „Innocentz” jest używana w ten sam sposób co podczas Rewolucji Francuskiej... W jednej ze scen „bohater” - teraz niesławny James Earl Cash - eliminuje jednego z Innocentz, zabiera jego sierp i rozpoczyna jednoosobową jatkę. Działając z ukrycia zakrada się do swojej ofiary i patroszy ją. **Przyjemny rekwizyt dla każdego kolekcjonera... musisz ją mieć. - $300**

OFICJALNE BRONIE ŁOWCÓW



TASAK: To poręczne narzędzie, ulubiona broń „Smileys", jest wyważone tak, aby ciąć mięso w pojedynczym ciosie. Jak można zobaczyć na powtórkach, główny człowiek Starkweathera, James Earl Cash także jest fanem tasaków, zadziwiając przeciwników ciosem w tułów, chwytem za grzywkę i szybką dekapitacją w trzech ruchach. Jako narzędzie dwojakiego użycia: w kuchni lub na ulicach miasta Carcer, jest jednym z najpraktyczniejszych oferowanych naszym członkom. **Zamów już dziś, a dorzucimy ostrzałkę do twojego tasaka. - $100**



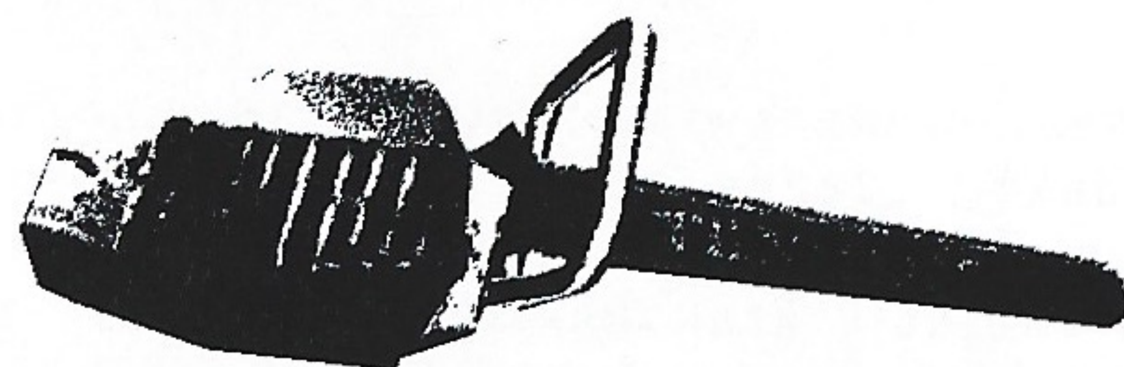
TOPÓR: Ta średniowieczna broń, przywrócona do łask przez Starkweathera, jest powszechnie używana przez Innocentz. Topór to druzgocąca broń. **Zamów swój już dziś. - $124**

MACZETA: Zaprojektowana do cięcia grubych roślin, jak trzcina cukrowa lub poszycie dżungli, sprawdza się też dobrze jako broń ofensywna. Jest to ulubiona broń Wardogs, którzy zadają potworne obrażenia, co można zaobserwować w „Szturmowanej ziemi". **Zamów teraz, a dostaniesz pochwę gratis. - $354**





MŁOTEK: Użyteczny do remontu domu tak samo jak do walenia w łeb. Ta praktyczna broń jest doskonała do korekcji wad wzroku. Wykonane ze stali galwanicznej, to śmiercionośne narzędzie może zapewnić porządną migrenę. Są to młotki używane obecnie w produkcjach Starkweathera, np. „Zabijając czas". **Doskonały do domu lub na ulice miasta Carcer. Zamów już dziś! - $60**



PIŁA ŁAŃCUCHOWA: Ta popisowa broń Piggsy'ego potnie kończyny ludzkie jakby były z papieru. Piggsy celowo zostawia tępe ostrza, aby zadać maksymalny ból i obrażenia. Te piły ze specjalnej edycji posiadają podpis Piggsy'ego - X wykonany na ostrzu. Jest to definitywnie przedmiot do kolekcji każdego miłośnika gatunku. **Liczba sztuk ograniczona, więc bądź SZYBKI! - $500 (Ochraniacze na uszy sprzedawane osobno).**

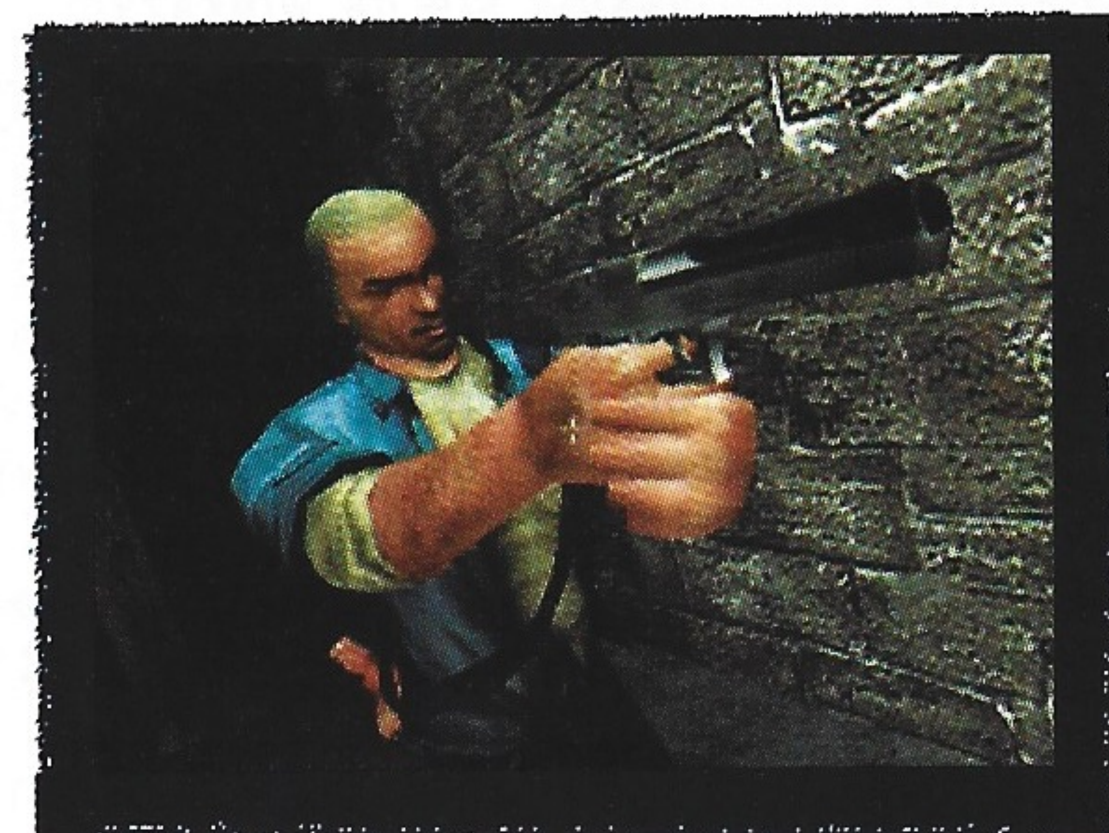
Broń palna



REWOLWER .38. Wynaleziona specjalnie dla policji mundurowej, ta broń kalibru .38 pojawiła się na ulicach miasta Carcer oraz na czarnym rynku po porwaniu policyjnego konwoju z bronią w zeszłym roku. Starkweather wyposażył swoich łowców w tą właśnie broń w wielu filmach. **Teraz mamy specjalną ofertę dla swoich członków - uzyskaliśmy tę broń od tego samego dostawcy, który wyposażył łowców Starkweathera. Zamów zanim wyczerpią się zapasy! - $500** (bez numeru seryjnego)

Długość: 191mm / **Lufa:** 76mm
Waga: 694g / **Pojemność magazynka:** 6

AVENGER FORCE .50 AE: Ostatnia wersja tej broni, będącej na wyposażeniu CCPD, o kalibrze .50 jest na tyle potężna, że może powstrzymać szarżującego byka. Wyposażona jest w nią część łowców oraz większość Cerberów. **Avenger jest niemal tak niebezpieczny jak człowiek, który go trzyma. - $1,200** (bez numeru seryjnego)

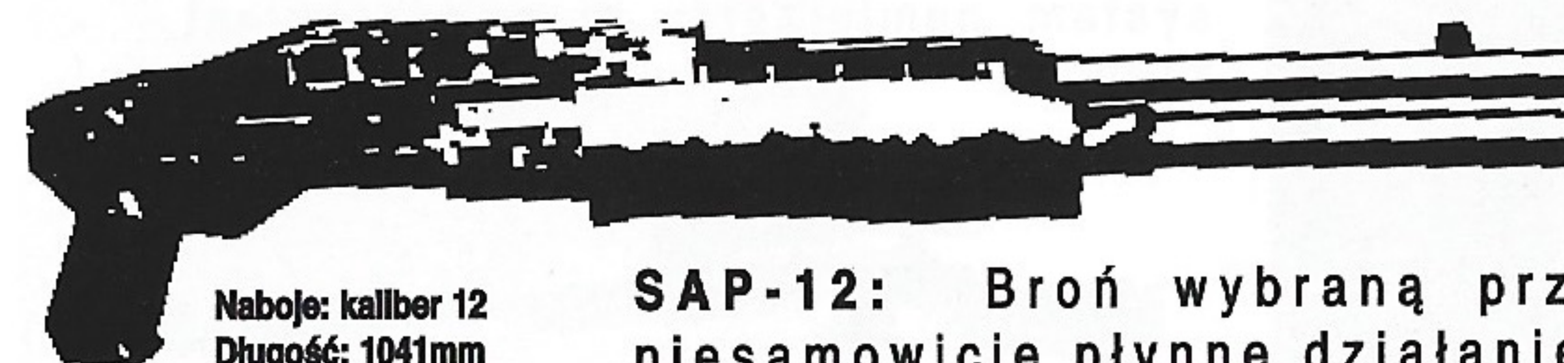


Naboje: .50 / **Długość:** 267mm / **Lufa:** 152mm / **Waga:** 2050g / **Pojemność magazynka:** 9



Naboje: .40
Długość: 185mm
Lufa: 114mm
Waga: 645g
Pojemność magazynka: 15

GS MODEL 23. Wierni, podlegli Starkweatherowi Cerberowie oraz ekipy SWAT miasta Carcer noszą model 23 z nabojami kalibru .40. Ta skuteczna broń posiada niesamowitą szybkostrzelność jak na półautomatyczny pistolet. **Do pierwszych 10 zamówień dołączymy nierdzewną stalową kaburę... więc POSPIESZ SIĘ! - $700** (bez numeru seryjnego)



Naboje: kaliber 12
Długość: 1041mm
Lufa: 546mm
Waga: 4.4 kg
Pojemność magazynka: 8

SAP-12: Broń wybraną przez Smileys cechuje niesamowicie płynne działanie i szybkie ładowanie jak na strzelbę z ręcznym przeładowaniem. Zamów teraz aby otrzymać darmowe szelki do noszenia broni - **$1,800** (bez numeru seryjnego)

OFICJALNA BROŃ ŁOWCÓW Broń palna

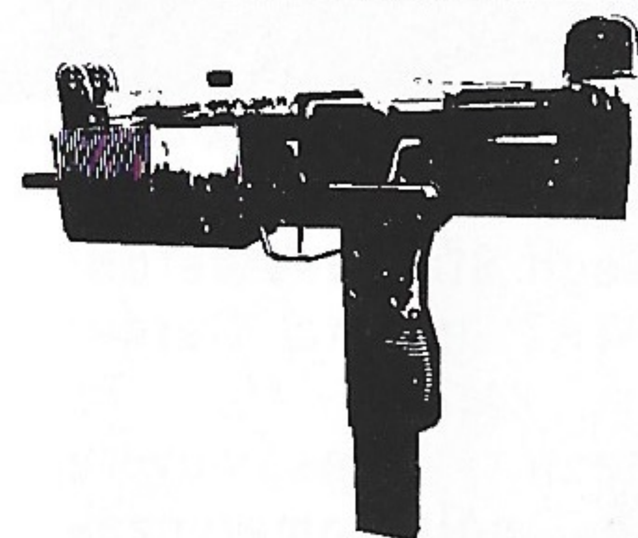




OBRZYN KALIBER 12:

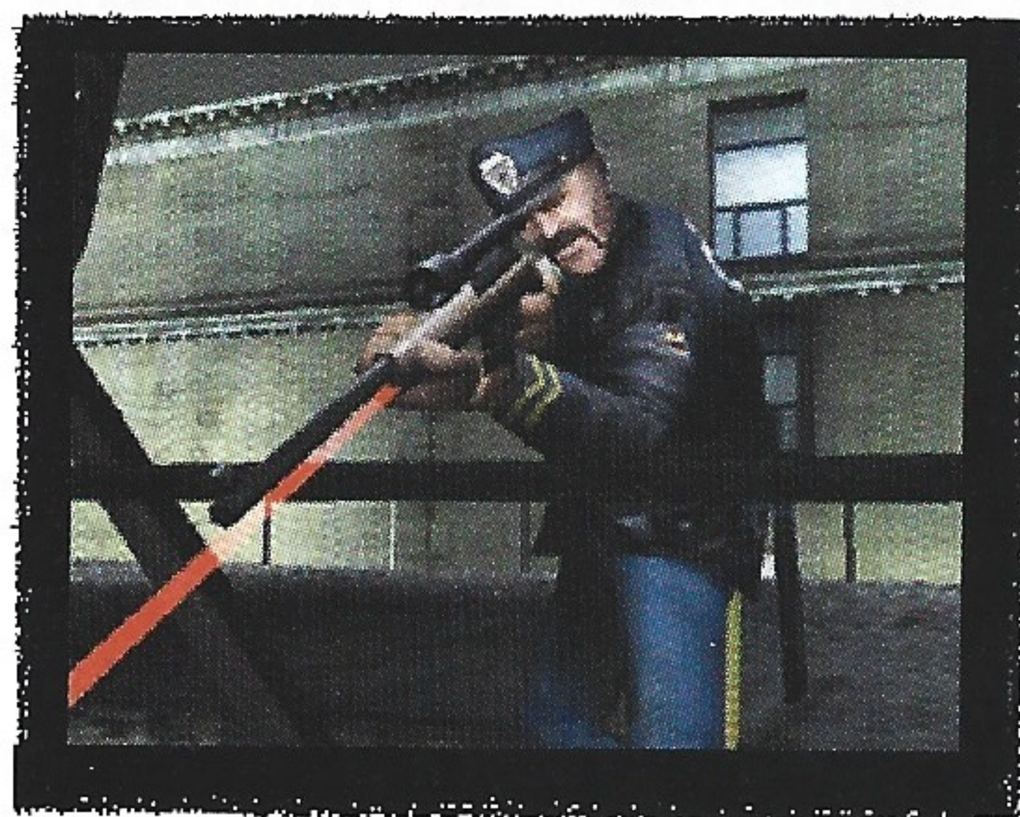
Naboje: kaliber 12
Długość: 531mm
Lufa: 290mm
Waga: 3.4 kg
Pojemność magazynka: 2

Skrócona wersja strzelby, w której obcięto lufy, dzięki czemu śrut zawarty w nabojach rozpryskuje się na większym obszarze. Znakomita broń na krótki zasięg, obrzyn jednym strzałem może przeciąć człowieka na pół. Wybuch jest tak potężny, że powoduje odrzucenie trafionej osoby. Obrażenia zadawane przez broń są mniejsze, jeżeli cel znajduje się w odległości ponad 4,5 metra. Broń ta jest często używana przez członków gangu Skinz oraz Wardogs, można ją obejrzeć we wchodzącym dopiero na ekrany filmie Starkweathera „Divided They Fall". W specjalnej ofercie promocyjnej Valiant Video Enterprises oferuje swoim członkom oryginalne egzemplarze broni, które wykorzystano podczas kręcenia materiału. **Wszystkie egzemplarze tej znakomitej broni do walki na krótkim dystansie są podpisane i ponumerowane przez samego Starkweathera! Działaj szybko, oferta jest BARDZO ograniczona. - $1000** (bez numeru seryjnego)



SPAZ MODEL 1: Drużyna SWAT miasta Carcer City jest wyposażona w tę broń maszynową o niszczącej sile. SPAZ MODEL 1 wybrało wielu świrów od broni, dzięki czemu uzyskują przerażającą siłę rażenia. **Zamów teraz a otrzymasz 500 naboi gratis! - $900** (bez numeru seryjnego)

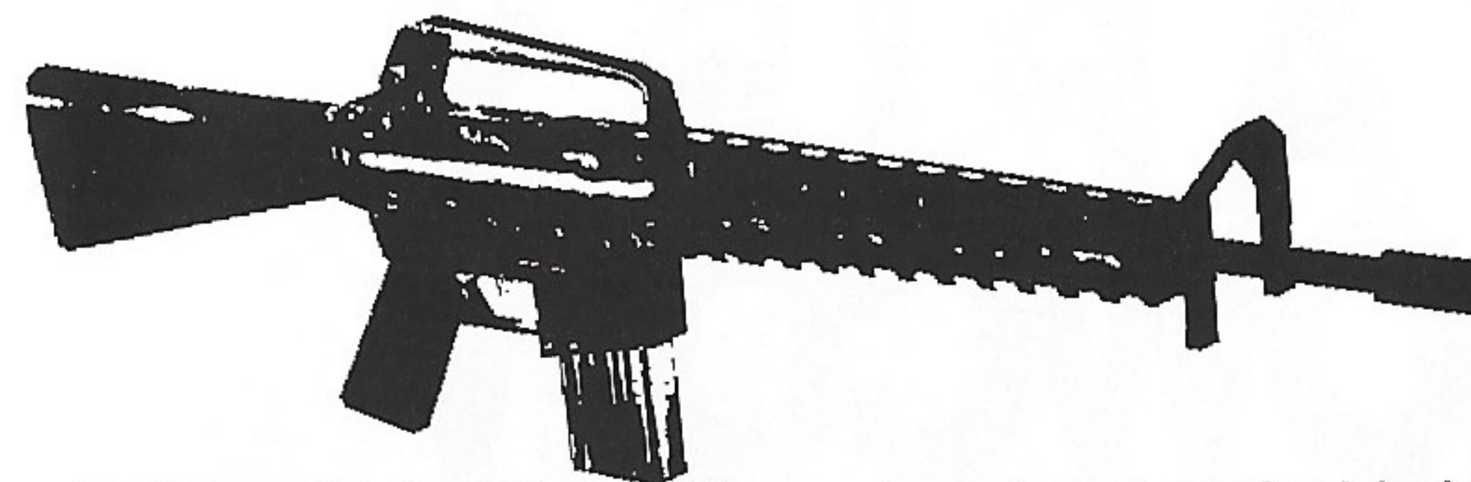
Naboje: 9mm / **Długość:** 640mm / **Lufa:** 260mm
Waga: 3.5 kg / **Pojemność magazynka:** 30 / **Szybkostrzelność:** 600/min.



Karabin wyborowy IDK TYP 2: Jak można zauważyć w produkcjach Starkweathera, skorumpowana policja miasta Carcer została wyposażona w IDK Typ 2 Snajper. Absolutnie niezbędny dla każdego zaawansowanego kolekcjonera. **Zamów teraz a otrzymasz system namierzania w podczerwieni. - $4000** (bez numeru seryjnego)



Naboje: 7.62 x 51mm / **Długość:** 1.165m
Lufa: 586mm / **Waga:** 5.55 kg
Pojemność magazynka: 6



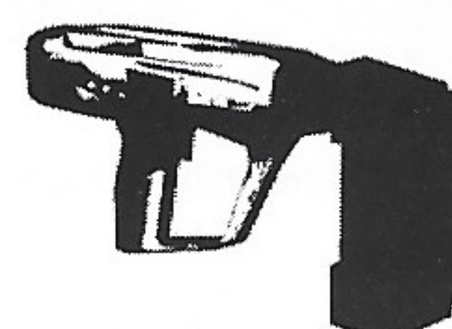
Naboje: 5.56 x 45mm
Długość: 990mm
Lufa: 533mm z tłumieniem rozbłysku
Waga: 3.18 kg
Pojemność magazynka: 30
Szybkostrzelność: 950/min.

DEFENDER MARK 1: Starannie dobrani zaufani ludzie Starkweathera, Cerberowie, są wyposażeni w Defender Mark 1. Ten rodzaj broni może pracować w trybie pełen automat, trzy strzały oraz strzał pojedynczy. **Do pierwszych dziesięciu zamówień dokładamy tłumik (za $200). - $3500** (bez numeru seryjnego)

KARABIN OBEZWŁADNIAJĄCY: Dokładna replika broni używanych przez Wardogs w filmie Starkweathera „Grounds for Assault". Karabiny te są używane przez pracowników zoo oraz przez weterynarzy. Potężne strzałki obezwładniające kaliber .50 są wypełnione substancjami Rompun i Ketamine, w dawkach pozwalających na obezwładnienie człekokształtnych i małych ssaków. Dawka w wypadku ludzi powoduje chwilowe obezwładnienie. W razie trafienia w szyję może doprowadzić do śmierci ofiary. **Zamów teraz, aby otrzymać 50 strzałek wypełnionych Rompun i Ketamine! - $1500** (bez numeru seryjnego)



Naboje: kaliber .50
Długość: 1.346m
Lufa: 736mm z tłumieniem rozbłysku
Waga: 9.52 kg
Pojemność magazynka: 10



Naboje: 4" gwoździe
Pojemność magazynka: 30

PNEUMATYCZNY MŁOTEK: Jak można było zobaczyć w „Napędzani nienawiścią", siłą tej broni są wylatujące z niewiarygodną szybkością 4-calowe nierdzewne, stalowe gwoździe. Broń jest nieefektywna, jeśli cel znajduje się dalej niż 2 metry. Jednak w przypadku bliższej odległości, trzy do czterech strzałów wycelowanych w pierś lub głowę z reguły powali przeciwnika. To groźne narzędzie jest już dostępne dla naszych członków. **Zamów teraz, a otrzymasz 10 paczek (30 w paczce) stalowych, nierdzewnych, 4" gwoździ. - $225** (bez numeru seryjnego)





ZAPISY ŁOWCÓW

Karta członkowska łowcy Valiant Entertainment: zgłoszenie na nabór czy lista celów? Podejmij wyzwanie i prześlij kartę na email. Może zapisz przyjaciela, ale upewnij się że nie przeszkodzi ci to, iż może stać się twoim eks-przyjacielem.

Imię i nazwisko
Email ______
Miasto ______
Stan ______

POPISOWE NUMERY ŁOWCÓW STARKWEATHERA



OBŁĘD 101

To już widziałeś - ścigany zatrzymuje się, pada na ziemię śliniąc się i bełkocząc bez sensu, przekonany, że trafił do piekła. To nasz ulubiony sposób obserwacji jak zdycha szumowina.

Dobra sztuka, opanowana do perfekcji przez: Innocentz

CHARAKTERYSTYCZNY STYL ŁOWCÓW STARKWEATHERA



BRUTALNE POBICIE (GRUPOWE)

Zagoniony w róg przez sześciu skinów, potem szybko i brutalnie pobity na śmierć tępymi narzędziami. Czysty kwas siarkowy, jad i złość są wyrzucane ze wszystkich stron, w żadnym wypadku nie można tego uznać za przyjacielskie spotkanie. Połowa zabawy to widok gniewu na twarzach bandytów, gdy uświadamiają sobie, że zbyt szybko zabili uciekającego.

Nikt nie robi tego lepiej niż: Skinz

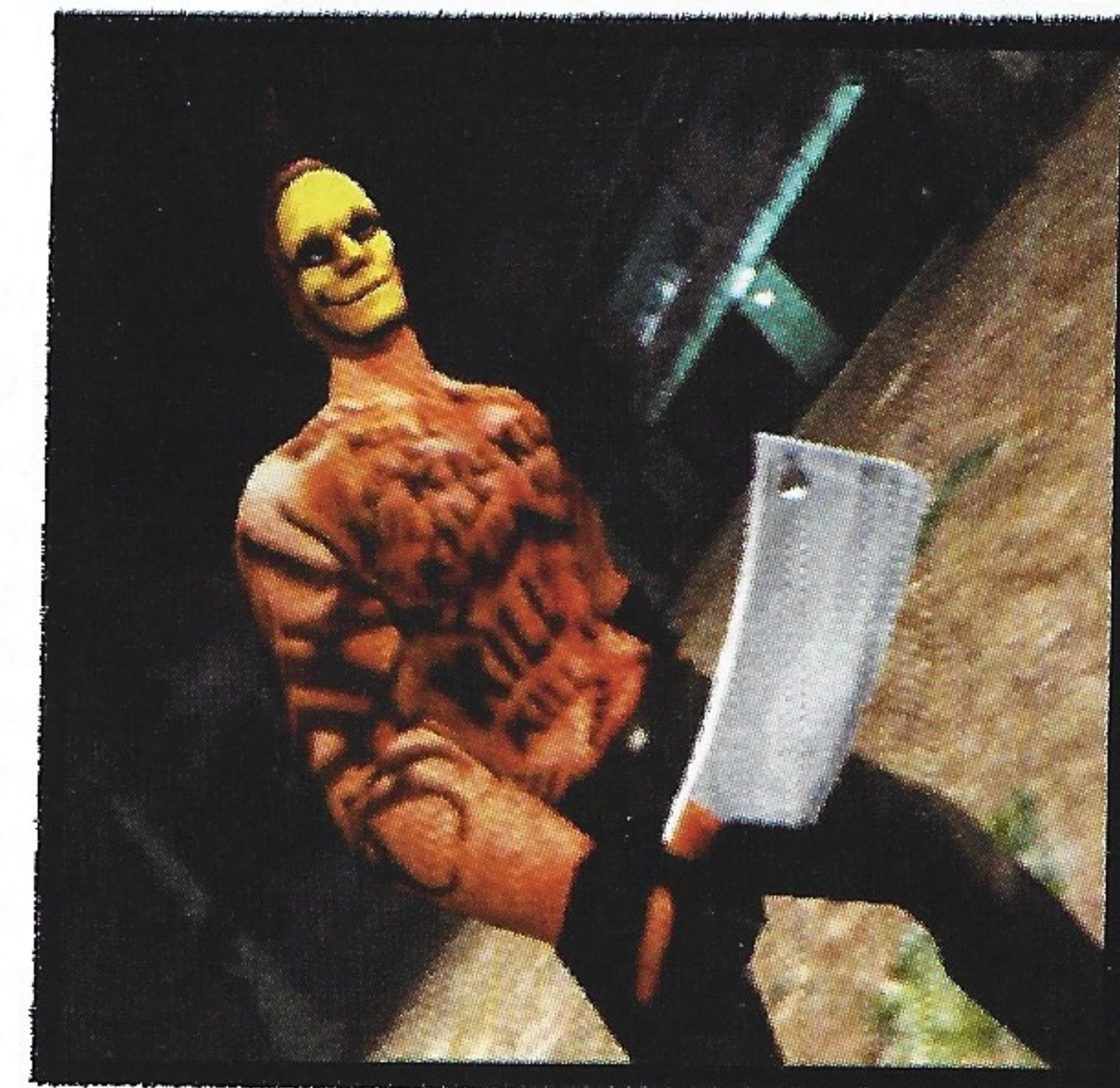


GADKA, SZMATKA, KOŁEK

Leży oczekując, jego brudny pot ocieka na karabin ze środkiem usypiającym. Czeka na wielką szansę. Jego drugie imię to cierpliwość. Męt wychodzi z zacienionego miejsca, robiąc dziurę w płocie. „BRZDĘK". Jego czubata strzałka znajduje swój cel w udzie uciekającego, który potyka się i zwalnia. Wkoło skradają się jego towarzysze, otaczając zwierzę i obnażając swoje maczety. Nie jest wystarczająco duży, aby go wypchać, ale ma wystarczająco dużo mięsa, aby został posolony i uwędzony.

Któż inny niż: Wardogs

CZYSTE PŁÓTNO



Tylko jeden gang posuwa się do takiej brutalności w oględzinach zwłok. Tak, są zastraszająco inteligentni, wydają się porozumiewać niemal bezgłośnie i ścigają ludzkie odpadki lepiej niż ktokolwiek inny, nawet Wardogs. Wychodzą i znikają w cieniu, na przemian bełkocząc w obłędzie i wykrzykując obelgi, absolutnie obłąkani. Lecz gdy wreszcie dopadną ściganego, rozkoszują się aktem rozczłonkowywania ciała, skrobania kości, wyciągania organów i rozbryzgiwania krwi..

To musza być: Smileys

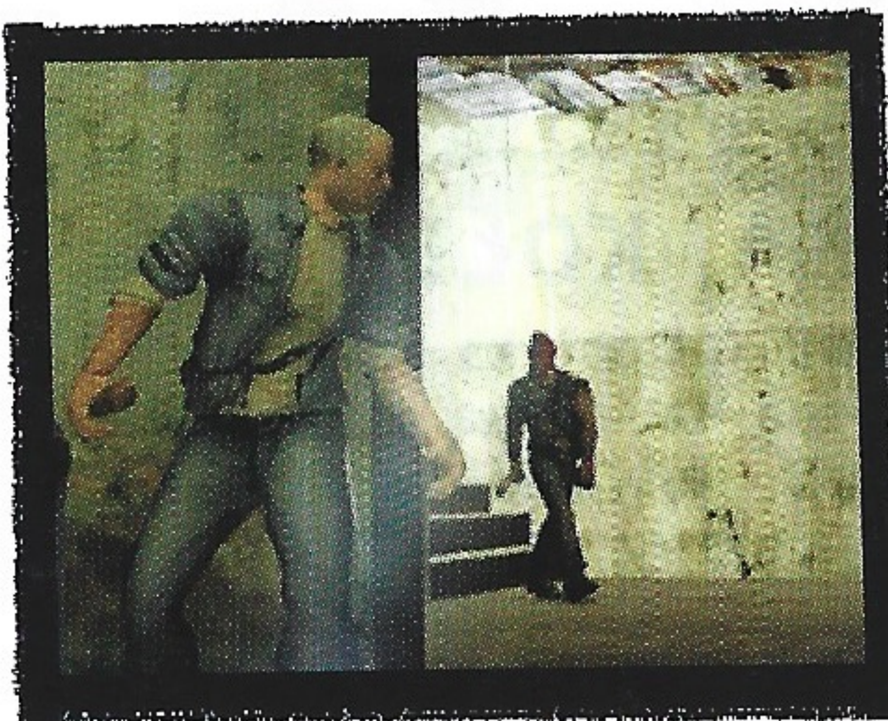
STOSOWANE TAKTYKI

autorstwa gwiazdy filmów Starkweathera:

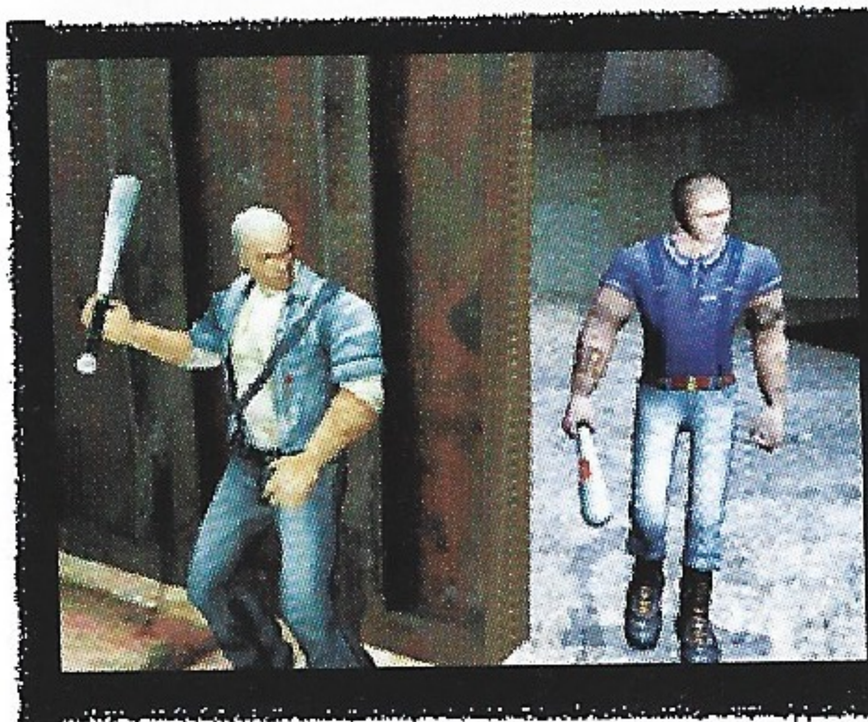
JAMESA EARLA CASHA



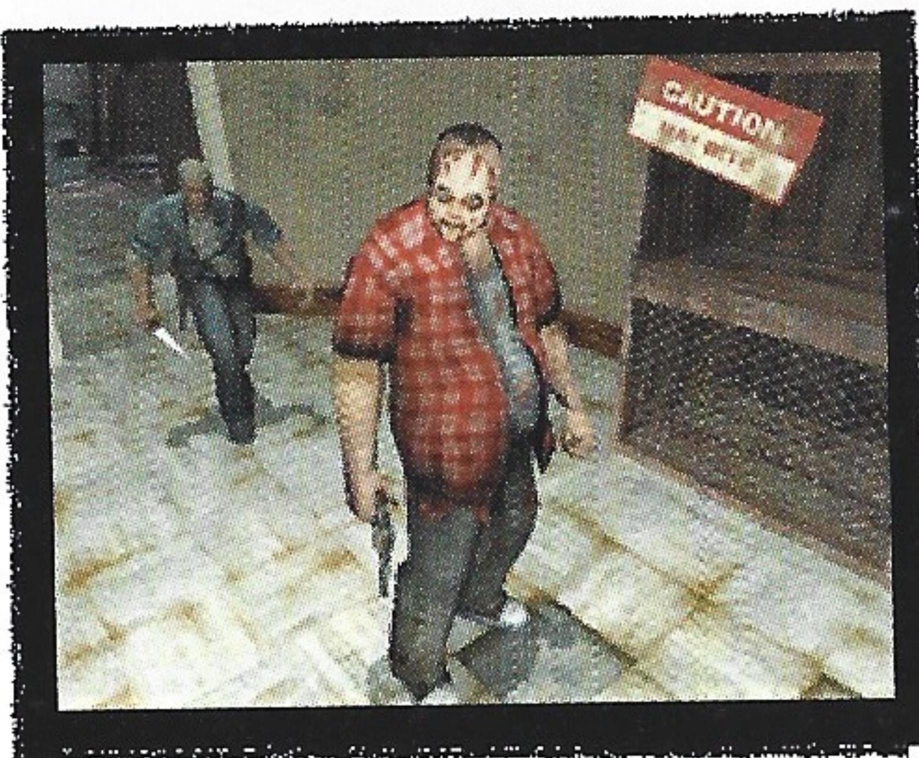
Zwróć uwagę na nietuzinkowe ruchy podkreślone w scenach z tej oferty. One oddzielają ziarno od plew.



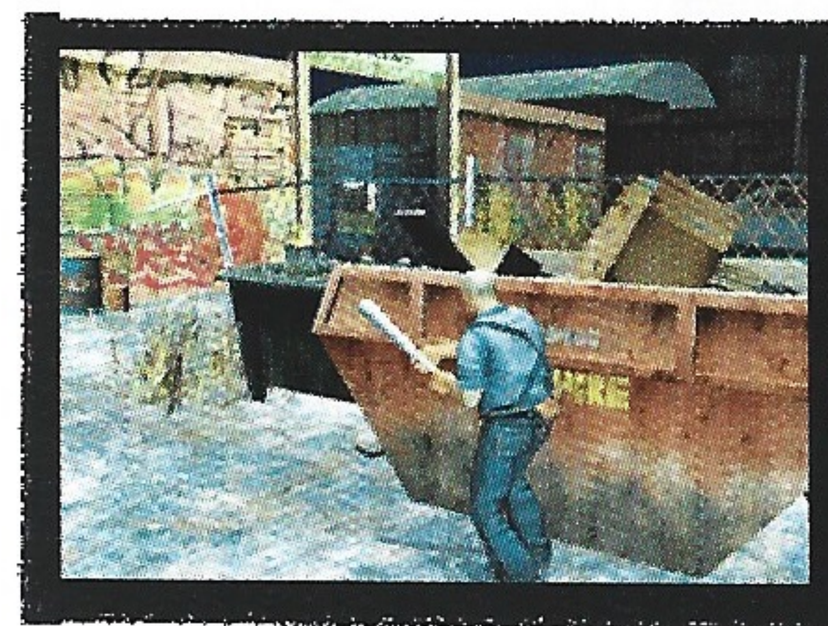
TAKTYKA 1: W słynnej scenie w **„WROTA PIEKIEŁ"** Cash podchodzi do muru i uderza w niego (LEWY lub PRAWY PRZYCISK MYSZY), a następnie chowa się w cieniu, czekając na myśliwego, który zostanie zwabiony dźwiękiem. Kiedy myśliwy znajdzie się w zasięgu, Cash wychodzi z cienia, podkrada się od tyłu do myśliwego i wykonuję przed kamerami egzekucję (LEWY lub PRAWY PRZYCISK MYSZY). Cash musi być bardzo ostrożny... każdy spowodowany przez niego hałas może zdradzić myśliwemu jego obecność.



TAKTYKA 2: W filmie Starkweathera **„NAPĘDZANI NIENAWIŚCIĄ"** widzimy, jak Cash używa metalowych kijów i łomów jako broni. W jednym ze swoich popisowych numerów Cash czai się przy murze, czekając aż myśliwy wyjdzie zza rogu, wtedy Cash podnosi swoją broń i w odpowiednim momencie zadaje cios (LEWY lub PRAWY PRZYCISK MYSZY). Rzadko powodujący śmierć, znakomity sposób na zaskoczenie nieostrożnych myśliwych.



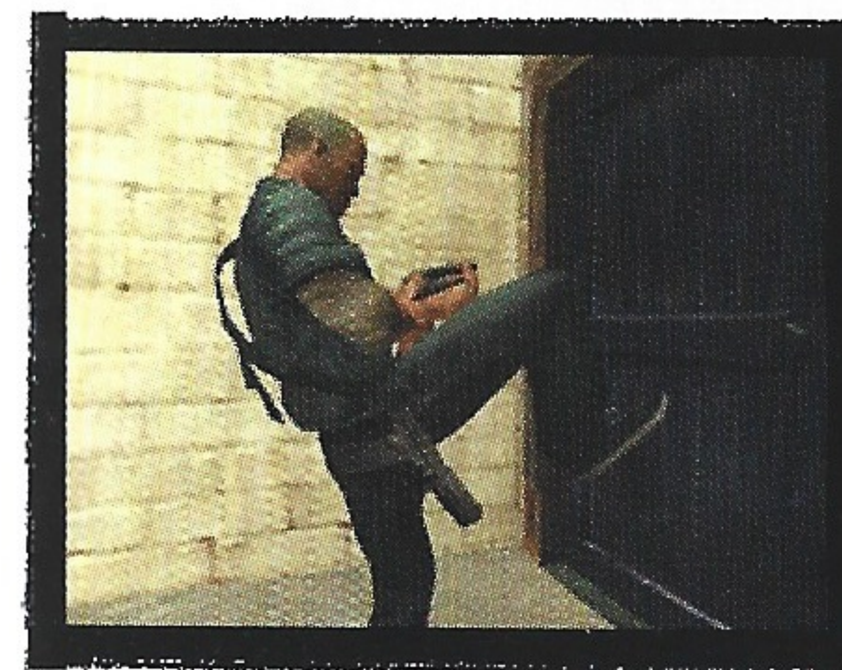
TAKTYKA 3: Cash uczynił ten ruch słynnym w wielu produkcjach Starkweathera i raczej nikomu nie uda się go skopiować z powodzeniem. Czekając na niczego nie podejrzewającą ofiarę, Cash podnosi wysoko rękę i trzyma ją w gotowości (naciśnij i przytrzymaj LEWY lub PRAWY PRZYCISK MYSZY), czekając na zadanie ostatecznego ciosu. Szybka wersja (białe strzałki) jest całkiem ładna, bardziej brutalna (żółte) całkiem niezła, ale najlepsza (czerwona) to ta, za którą zapłaciłeś tyle dolarów. Może pokaże nam jeszcze lepszy poziom, jeżeli Starkweatherowi uda się go nakłonić do popracowania nad tym ciosem.



TAKTYKA 4: Odwracanie uwagi za pomocą dźwięku jest jedną z kluczowych umiejętności zapewniających Cashowi przetrwanie: uderzanie w śmietniki, pojemniki, pudełka – we wszystko, co może wydać dźwięk, który zwabi myśliwych w pułapkę. W filmie Starkweathera **„BIAŁE ŚMIECI"** Cash się ukrywa, kiedy czterech członków Skinz szuka ofiary. Kryjąc się za pojemnikiem, Cash uderza w niego metalowym kijem (LEWY lub PRAWY PRZYCISK MYSZY) i chowa się w cieniu. Skinz przychodzi, zwabiony dźwiękiem, niczego nie znajdując, stoi zaskoczony, drapiąc się po głowie. Wtedy Cash po cichu wychodzi z cienia, podkrada się do myśliwego od tyłu i wykonuje egzekucję (LEWY lub PRAWY PRZYCISK MYSZY) dla przyjemności reżysera.



TAKTYKA 5: Robienie porządków popłaca. Weź przykład z Casha, który po zabiciu ofiary podnosi ją (ENTER lub SPACJA) i przenosi trupa w mniej widoczne miejsce, gdzie go porzuca (ponownie naciśnij ENTER lub SPACJĘ, aby upuścić ciało). Myśliwi są bardziej cwani, niż na to wyglądają... jeżeli znajdą zabitego kompana, będą strasznie wkurzeni. To może być męcząca praca, ale lepsze to, niż potem żałować. Szczególnie, jeśli żal kończy się brutalną śmiercią.



TAKTYKA 6: Kolejną taktyką opanowaną do perfekcji przez Casha jest atak z zaskoczenia. W **„OBLICZE SZALEŃSTWA"** Cash (z obrzynem w ręku) staje naprzeciw drzwi, celuje i kopie (LEWY PRZYCISK MYSZY), a następnie opróżnia magazynek w ciałach osób przebywających w pokoju (LEWY PRZYCISK MYSZY). Zazwyczaj w pokoju znajduje się więcej myśliwych niż jeden, ale uwierzcie mi, dla pierwszego z nich noc zawita wyjątkowo wcześnie.



TAKTYKA 7: W filmie Starkweathera **„NAPĘDZANI NIENAWIŚCIĄ"** Cash musi skorzystać ze wszystkich rzeczy, jakie może znaleźć w swoim otoczeniu. Być może będzie musiał użyć dźwigu (naciśnij ENTER, stojąc obok maszyny) lub chwycić zbiornik z gazem, upuścić go w odpowiednim miejscu (naciśnij raz ENTER, aby podnieść, i drugi raz, żeby upuścić) – czasami broń nie wystarcza.

STOSOWANE TAKTYKI

autorstwa gwiazdy filmów Starkweathera:

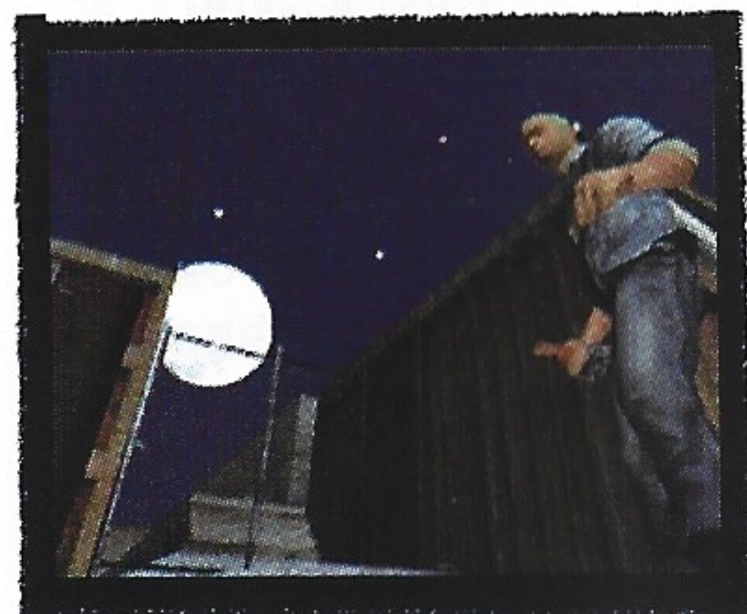
JAMESA EARLA CASHA

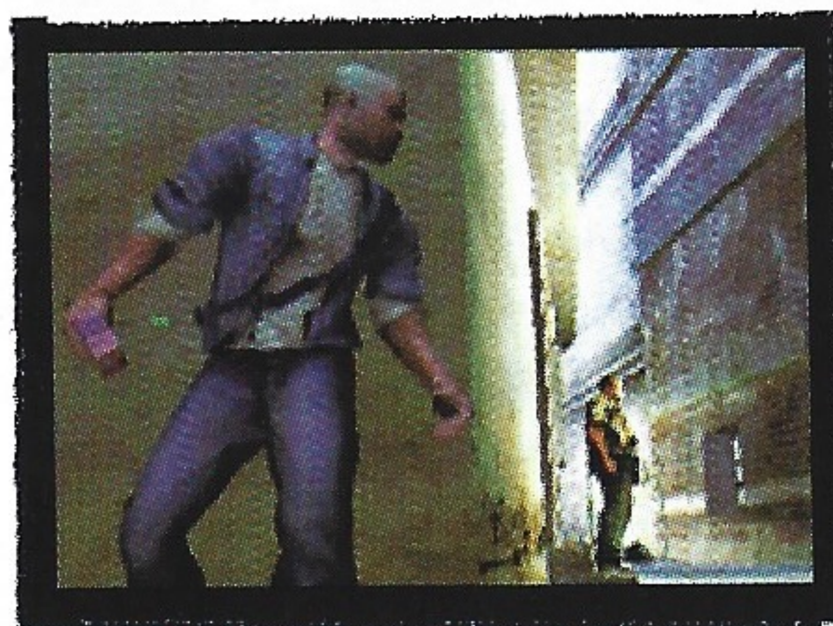




TAKTYKA 8: Niekiedy Cash musi złapać myśliwego, żeby się upewnić, że mu nie ucieknie, a każdy cios trafi do celu (ten ruch nazywany jest „chwytaniem" i można go z łatwością wykonać, naciskając jednocześnie LEWY I PRAWY PRZYCISK MYSZY). Ten ruch można wykonać, jeżeli Cash ma puste dłonie lub trzyma w nich broń do walki wręcz.

TAKTYKA 9: Kolejny znak rozpoznawczy Starkweathera – pusta butelka – jest używany w jego filmach jako przynęta oraz jako broń. Obejrzyj ten klasyczny trik w swoich ulubionych filmach: myśliwi są zwabieni do ciemnej alei, słysząc dźwięk upadającej butelki. Niektórzy uciekający podchodzą do myśliwego i uderzają go butelką w twarz (LEWY PRZYCISK MYSZY). Rzadko kiedy jest to śmiertelny cios, ale za to świetnie się to ogląda.





TAKTYKA 10: Podobnie jak butelka po whisky, także cegła (LEWY PRZYCISK MYSZY) jest używana w filmach Starkweathera zarówno jako przynęta, jak i broń. Myśliwi uderzeni cegłą w twarz nie umierają, ale padają na ziemię i widzą gwiazdy.

HELLO
my name is

„Darmowy prezent do każdego zamówienia powyżej $500!!!"
„Hello, my name is..." – komplet sześciu naklejek – Mr. Nasty

- Zapewnia dodatkową zabawę
- Poprawia atmosferę przyjęcia
- Pozwala na utrzymanie porządku

USŁUGI SPECJALNE DO WYNAJĘCIA

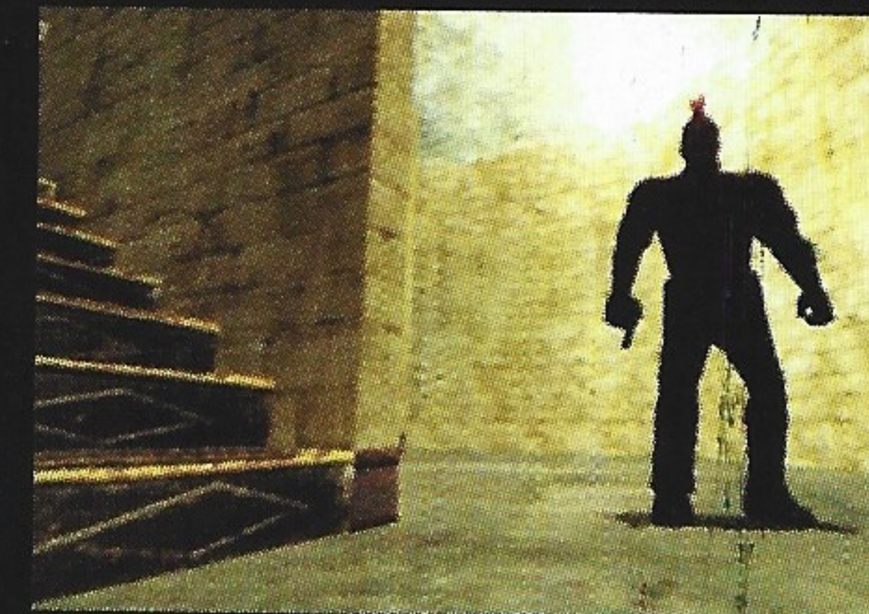
BYŁY OFICER NSA I CERBER: Jestem ekspertem od spraw porywaczy oraz szpiegostwa. Pracowałem dla wielu ludzi ze szczytu listy 500 najbogatszych tygodnika Fortune. Obecnie należę do osobistej ochrony pana Starkweathera, mogłeś mnie widzieć z niektórymi moimi wspólnikami w wielu jego produkcjach. Jeśli czujesz, że ktoś cię obserwuje lub wrogowie stają się bardziej zuchwali... Ja jestem rozwiązaniem. Referencje dostępne. **SKRZYNKA POCZTOWA 247**





CZŁONEK CCPD SWAT: Były osobisty ochroniarz, ekspert w każdej dziedzinie broni, materiałów wybuchowych i Tae Kwon Do. Jestem odznaczonym członkiem oddziałów SWAT miasta Carcer, lecz to nie przynosi mi wystarczających dochodów. Obecnie poszukuję stałej pracy przy ochronie VIPów. Referencje dostępne. **SKRZYNKA POCZTOWA 763**

PROFESJONALNY ŁOWCA NAGRÓD/EGZEKUTOR (członek Innocentz od 1998): Mogłeś mnie widzieć w filmie „Niewinne spojrzenie" Starkweathera. Szukam pracy na zlecenie. Chcesz kogoś namierzyć? Kogoś, kto nie spłacił swoich długów lub kogoś, kto wyrządził ci krzywdę... cóż, mogę go znaleźć i sprawić by ZAPŁACIŁ. Nie spocznę póki nie pochwycę zdobyczy. **SKRZYNKA POCZTOWA 987**



BYŁY SNAJPER CCPD: Były instruktor snajperów CCPD uda się w każde miejsce, o każdej porze. Jeśli nie trafię do celu... dostaniesz swoje pieniądze z powrotem. Specjalizuję się w śledzeniu i wykorzenianiu specyficznych celów. Nie ma dla mnie zadania zbyt małego lub dużego. Jeśli potrzebujesz żeby zająć się kimś... zostaw wiadomość. Nie pozostawiam śladów. **SKRZYNKA POCZTOWA 584**



HOOD: Mogłeś zauważyć nasze znaki w mieście Carcer, tak jest, Hoods... Zbiry z Twojego sąsiedztwa. Chcesz kogoś wysłać do szpitala, jakiś stary nauczyciel wkurza cię po tych wszystkich latach, czy ten gliniarz naprawdę wlepił ci mandat? Zadzwoń do mnie i moich wspólników, a osobiście rozwiążemy dowolny twój problem. **SKRZYNKA POCZTOWA 673**

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

„Gwarantuję 100% satysfakcji - przez cały czas."



Każda pozycja w tym katalogu posiada bezwarunkową gwarancję. Jeśli z jakiegokolwiek powodu nie będziesz zadowolony z zakupu, powiadom nas w ciągu 30 dni, a my zapewniamy, że niezadowolenie będzie najmniejszym z twoich problemów. Każdy złapany na przeróbce naszych filmów, aby je wypuścić na Internecie pożałuje tego, zapewniam. Graj ładnie, szanuj grę, a każdy dostanie to, czego mu potrzeba. Złam moje zasady a pożałujesz konsekwencji.

- Mr. Nasty
xoxoxoxo

WYMAGANIA CZŁONKOSTWA

STOP!

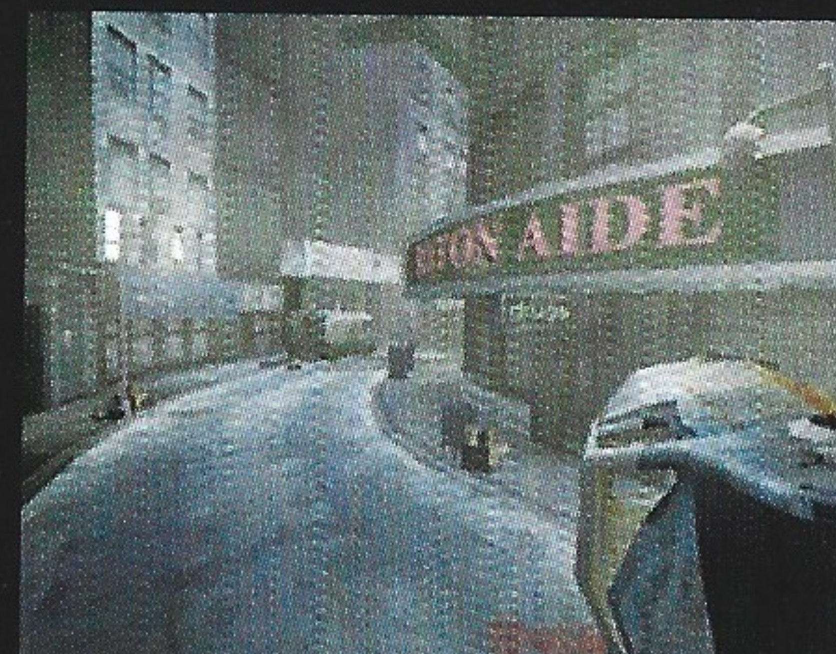


Możliwe, że znalazłeś tę ofertę w uliczce, natknąłeś się na nią w mieszkaniu kolegi lub odkryłeś ją na miejscu przestępstwa. Odłóż ją i zapomnij, co widziałeś. I zapamiętaj te słowa: „Nic nie widziałem".

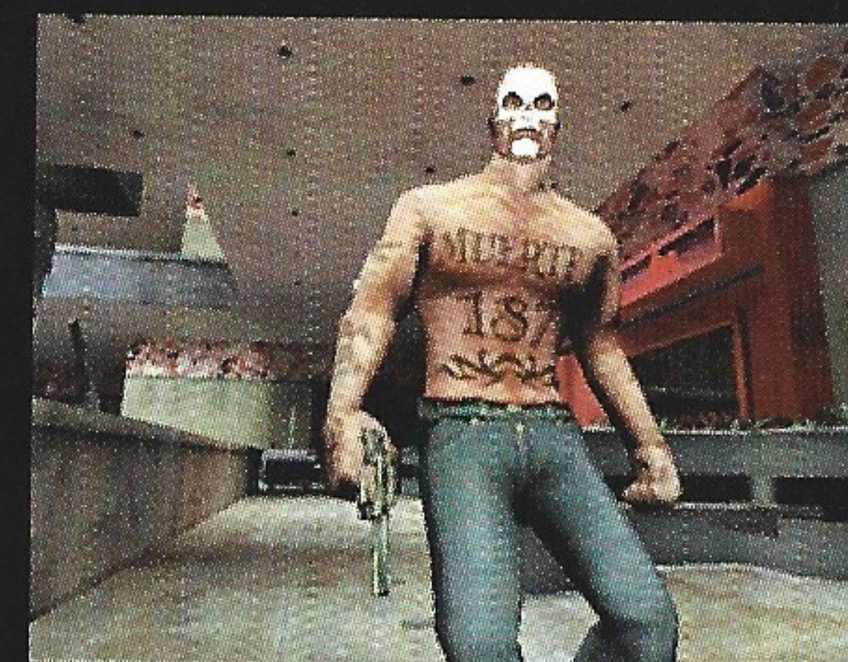
Jeśli nadal to czytasz, mam nadzieję, że masz prawo. Ktokolwiek ci to dał, ręczy za ciebie i wie, jakie to jest ryzyko, nawet, jeśli ty nie wiesz. Nasi klienci są starannie dobierani za ich umiłowanie sztuki, lecz jeśli z jakiegoś powodu zniesmaczą cię nasze filmy, będziemy zmuszeni pokazać ci je od kuchni.

WYŁĄCZNIE CZŁONKOWIE.

ZAMÓW ONLINE NA VALIANT-ENT.TV



"NOWO NARODZONY"



„NIEWINNE SPOJRZENIE"



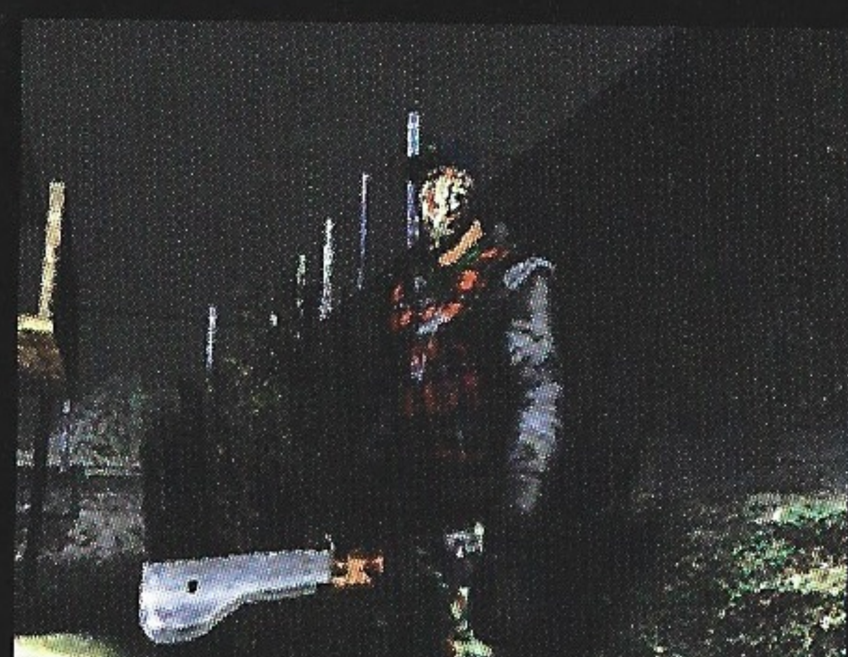
"ZABIĆ KRÓLICZKA"



"BIAŁE ŚMIECI"



"WROTA PIEKIEŁ"



"SZTURMOWANA ZIEMIA"



"DROGA DO ZAGŁADY"



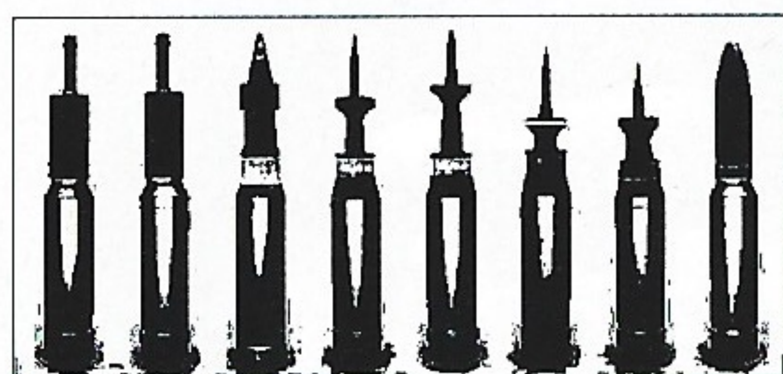
"NAPĘDZANI NIENAWIŚCIĄ"

ZAMÓW ONLINE NA VALIANT-ENT.TV

★★★ AMUNICJA ★★★



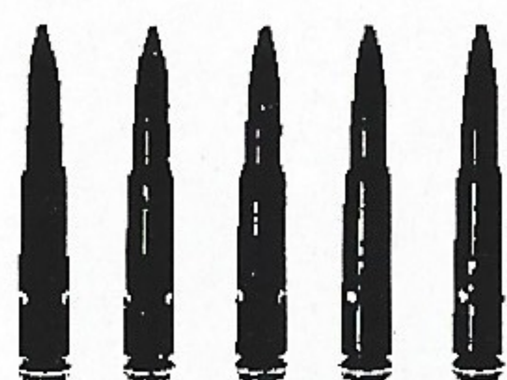
NABOJE DRĄŻĄCE: Nielegalne we wszystkich 50 stanach, te naboje są ręcznej roboty i spenetrują każdy pancerz. **$100/tuzin. SKRZYNKA POCZTOWA 897**



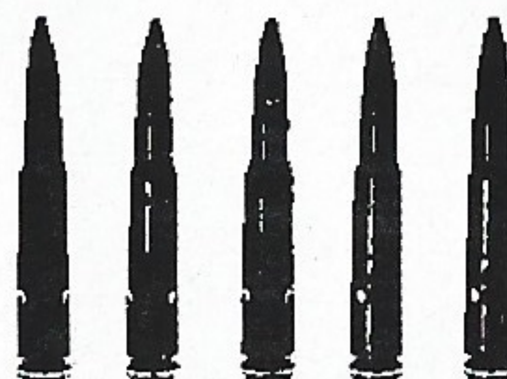
NABOJE ZE ZUBOŻONYM URANEM: Używane do penetracji pojazdów opancerzonych takich, jak czołgi i transportery opancerzone. Trudno je dostać, oferta limitowana, tylko poważne propozycje! Zostaw wiadomość jeśli chcesz poznać cenę. **SKRZYNKA POCZTOWA 087**

POCISKI SMUGOWE: Pozyskane ze składu US ARMY. Niektóre mają nieznaczne ślady, ale zostały przewymiarowane i są gotowe do załadowania. M25, M14, M1 oraz M16. **$80 za 100** naboi. **SKRZYNKA POCZTOWA 672**





NABOJE KALIBRU .50: Pełno w magazynie, niewymiarowe, z lekkimi śladami, 11 c za sztukę. Dwie palety po 30,000 sztuk. Darmowa usługa transportowa. **SKRZYNKA POCZTOWA 453**





DOWOLNA AMUNICJA: Masz specjalne zamówienie lub problemy z dopasowaniem kalibru? Nie szukaj więcej. Konkurencyjne ceny i wszystko na stanie. Zostaw wiadomość a oddzwonimy. **SKRZYNKA POCZTOWA 420**

AUTORZY

ROCKSTAR NORTH

PRODUCENT:
ANDY HAY

GŁÓWNY PROJEKTANT ETAPÓW:
CHRISTIAN CANTAMESSA

PROJEKTANT POZIOMÓW:
PAUL DAVIS, STEVE TAYLOR, WILLIAM MILLS, SIMON LASHLEY, JOHN HAIME

GŁÓWNY PROGRAMISTA:
JOHN WHYTE

PROGRAMIŚCI:
JOHN GURNEY, DEREK WARD, KEITH MCLEMAN, STEVE GALLACHER, SHAUN MCKILLOP, ALEXANDER ILLES, ALEXANDER ROGER, GREG SMITH

GŁÓWNY GRAFIK:
ANDY HAY

PROJEKTANT POSTACI:
ALAN DAVIDSON

GŁÓWNY AUTOR ŚRODOWISKA:
MICHAEL PIRSO

GRAFICY:
ALAN BURNS, CAMPBELL JOHN DICK, GILLIAN BERTRAM, SIMON LITTLE

GŁÓWNY ANIMATOR:
MARK TENNANT

ANIMATORZY:
TERRY KENNY, RAY O'DWYER, GUS BRAID

PROJEKTANT DŹWIĘKU:
ALLAN WALKER

MUZYKA:
CRAIG CONNER

INŻYNIER DIALOGÓW:
WILL MORTON

PROGRAMISTA DŹWIĘKU:
COLIN ENTWISTLE, MATTHEW SMITH

DYREKTOR PRODUKCJI:
LESLIE BENZIES

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE:
AARON GARBUT

KIEROWNICY TECHNICZNI:
OBBE VERMEIJ, ADAM FOWLER

SCENARIUSZ:
ALAN DAVIDSON, JAMES WORRALL, CHRISTIAN CANTAMESSA

ANIMACJA WSTAWEK FILMOWYCH:
MONDO GHULAM, IWAN SCHEER, LEE MONTGOMERY

PROJEKTANT GRAFIKI:
STUART PETRIE

KIEROWNIK TESTÓW:
CRAIG ARBUTHNOTT

GŁÓWNY ANALITYK:
DAVID MURDOCH, DAVE WATSON, NEIL CORBETT

TESTUJĄCY:
NEIL MEIKLE, JAMES ALLAN, DAVID BEDDOES, GEORGE WILLIAMSON, SCOTT CAMERON, THOMAS WHITTAKER, NEIL WALKER, CHRIS WOOD

DODATKOWA GRAFIKA:
TONY PORTER, CRAIG MOORE, JOLYON ORME, IAN McQUE

WSPARCIE TECHNICZNE:
LORRAINE ROY, CHRISTINE CHALMERS

KIEROWNIK STUDIA:
ANDREW SEMPLE

WSPARCIE BIUROWE:
KIM GURNEY, CHARLENE MCGUIRE

ROCKSTAR NYC

KIEROWNIK PRODUKCJI: SAM HOUSER

VICE PREZES DZIAŁU TWÓRCZEGO: DAN HOUSER

VICE PREZES DZIAŁU ROZWOJU: JAMIE KING

KIEROWNIK TECHNOLOGII: GARY J. FOREMAN

KIEROWNIK DS. JAKOŚCI: JEFF ROSA

KIEROWNIK TECHNICZNY: SANDEEP BISLA

GŁÓWNY ANALITYK: LEE CUMMINGS

ZESPÓŁ TESTOWY ROCKSTAR: LANCE WILLAMS, BRIAN PLANER, RICH HUIE, CHRIS CHOI, SCOTT PETERMAN, CHRISTOPHER PLUMMER, ETHAN ABELES, WILLIAM ROMPF

ZESPÓŁ PRODUKCYJNY: TERRY DONOVAN, ALEX HORTON, MARK GARONE, JENEFER GROSS, JEFF CASTANEDA, JENNIFER KOLBE, ADAM TEDMAN, DEVIN WINTERBOTTOM, TONY KING, BRIAN WOOD, BRIAN NOTO, DAVID KIM, HOSI SIMON, DANIEL EINZIG, JERRY LUNA, STUART PETRI, FUTABA HAYASHI, JEFF WILLIAMS, RICHARD KRUGER, JAKE KING, JORDAN CHEW, DEVIN BENNETT, CHRIS CARRO, TIM SWEENEY, ROB FLEISCHER, BILL LINN, NOELLE SADLER, JOHN ZURHELLEN, KERRY SHAW, DAVID THOMSON, SUSAN LEWIS, JOE HOWELL

ANIMACJA FILMU WPROWADZAJĄCEGO ROCKSTAR GAMES ORAZ SEKWENCJI TYTUŁOWEJ MANHUNT:
MARYAM PARWANA

ROCKSTAR LINCOLN

KIEROWNICTWO DZIAŁU ZAPEWNIANIA JAKOŚCI: MARK LLOYD
GŁÓWNY TESTUJĄCY: KEVIN HOBSON
TESTUJĄCY: MATT HEWITT, EDDIE GIBSON, STEVE BELL
TESTUJĄCY LOKALIZACJĘ: ANTOINE CABROL, ALAIN DELLEPIANE, CHRIS WELSH

ROCKSTAR LONDYN

NEIL STEPHEN, NIJIKO WALKER, LUCIEN KING, CHRIS MADGWICK, CHRIS WOOD, HAMISH BROWN, AMY CURTIN, HUGH MICHAELS, NICK WALKER, MAIKE KÖHLER, HELOISE WILLIAMS, KARL UNTERHOLZNER, JAZ BANSI, GRAHAM AINSLEY, CJ GIBSON, PJ SIMS, JORDAN FISHER, TUUKKA TAIPALVESI

ZESPÓŁ EUROPEJSKI TAKE-TWO

GARY LEWIS, SERHAD KORO, ANTHONY DODD, JON BROADBRIDGE, SCOTT MORROW, MARK LUGLI, JAMES CROCKER, JAMES QUINLAN, JULIAN HODDY, MATTHIAS WEHNER, JOCHEN TILL, JOCHEN FÄRBER, ALEXANDER HARLANDER, MARKUS WILDING, JAN STURM, NASKO FEJZA, VÉRONIQUE LALLIER, EMMANUEL TRAMBLAIS, ELENA MORLACCHI, GIOVANNI OLDANI, MONICA PURICELLI, DAVID POWELL, SIMON RAMSEY, CHRISTINE ZAMBESI, LOUISE WILSON, ONNO BOS, WARNER GUINÉE, RAQUEL GARCÍA, FRANCISCO DIAZ, ANA LAFUENTE

OBSADA:

PRZECHWYTYWANIE RUCHU

CASH: KURT BAUCCIO
CERBERUS: JON BERNTHAL
RAMIREZ: DARREN LENZ
STARKWEATHER: ALAN MOZES
PIGGSY: ALEX WOUMAN
DZIENNIKARZ: MELLE POWERS
CZŁONEK GANGU: LAWRENCE BALLARD
KIEROWNIK KASKADERÓW: MANNY SIVERIO
KASKADERZY: BOB COLLETTI

GŁOSÓW UŻYCZYLI:

HOODS: SEAN LYNCH, JOHN DOMAN, LENNY VENITO, GREG SALATA, PETER APPEL, NESTOR SERRANO
INNOCENTZ: GREG SIMS, ADAM SEITZ, GEOFFREY CANTOR, ANTONE PAGAN, JAMES URBANIAK, DAVID COBURN
WARDOGS: KENDALL CLARK AKA LOOSE CANNON, RICKY AIELLO, JULIAN DEAN, CHRIS MCKINNEY, ERIK BERGMAN, PJ SOSKO
SKINZ: BURKE MOSES, TODD CUMMINGS, EVAN SEINFELD, ANDREW TOTOLOS, LLOYD FLOYD, JEFF GURNER
SMILEYS: ROBERT STANTON, PATRICK MCCARTNEY, ROB SEDGWICK, GLENN FLESHLER, DAVID PITTU, TONY DEVITO, JEREMY SCHWARTZ
CERBERUS: BRIAN MAILLARD, JULIAN FLETCHER, MICHAEL MULHEREN, HADLEY TOMICKI
GLINIARZE: JOHN HENRY COX, DENNIS OSTERMAIER, GARY LITTMAN, HUNTER PLATIN
SWAT: RICHARD MOVER, MATT WALTON, RODD HOUSTON
RAMIREZ: CHRIS MCKINNEY
STARKWEATHER: BRIAN COX
CASH: STEPHEN WILFONG
DZIENNIKARZ: KATE MILLER
PIGGSY: HUNTER PLATIN
GŁOS W WIĘZIENIU: BRAD ABELLE
DYSPOZYTOR: NOELLE SADLER
WŁÓCZĘGA: MARK MARGOLIS
BIAŁY KRÓLIK: RENAUD SEBBANE
STRAŻNICY CERBERUS: HADLEY TOMICKI, JOHN ZURHELLEN, NAVID KHONSARI, PAUL PINTO

REŻYSERIA PRZECHWYTYWANIA RUCHU: NAVID KHONSARI
NABÓR DO PRZECHWYTYWANIA RUCHU: DONNA DESETA CASTING
PRZECHWYTYWANIE RUCHU: PERSPECTIVE STUDIOS

REŻYSERIA DŹWIĘKU: RENAUD SEBBANE
CASTING DŹWIĘKU: JUDY HENDERSON, CSA
NAGRANIE DŹWIĘKU: DIGITAL ARTS; TRACK NINE STUDIOS
PROJEKT UDŹWIĘKOWIENIA PRZERYWNIKÓW FILMOWYCH: MATTHEW POLIS / SOUNDSPACE

PODZIĘKOWANIA:

ALAN MUI, CHRIS HUNTER, CHRIS MITCHELL, IAIN BEREKIS, BEN GREENALL, BRYAN BRADLEY, JULIA DAVIES, DUNCAN SHIELDS, ERIC JOSEPH, ANDY RIMROTH, JASON PAIGE, KRIS LARSON, ALAN MCGREGOR

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

VALERIO FAGGIONI, ANDREW DOWELL, SARAH ORAM, PHIL GURNEY, AARON, LOUISE AND KIERAN HAY, MORAG REILLY, SIUN CLOHOSEY, ALEX WRIGHT, IAIN FUGUE, LEYLA GEDICK, JENNIFER ARTHUR, JACK HUNTER, YVONNE SAMESCH, THE POND

OGRANICZONA GWARANCJA I UMOWA LICENCYJNA

Ta OGRANICZONA GWARANCJA I UMOWA LICENCYJNA („Umowa") zawierająca ograniczoną gwarancję i inne specjalne zabezpieczenia, stanowi umowę pomiędzy Użytkownikiem (osobą lub jednostką) a firmą Take 2 Interactive Software („Właściciel") dotyczącą tego produktu programowego i dołączonych, dotyczących go materiałów. Instalując lub wykorzystując produkt w inny sposób powoduje, że Użytkownik zostaje związany warunkami Umowy. Jeśli Użytkownik nie zgadza się z warunkami Umowy, powinien niezwłocznie zwrócić pakiet oprogramowania wraz z towarzyszącymi mu materiałami (włączając instrukcję, sprzęt, inne materiały drukowane i opakowanie) do miejsca, w którym zostały nabyte razem z paragonem w celu uzyskania pełnego zwrotu pienidzy.

Prawa związane niepodlegającą zastrzeżeniom licencją. Ta Umowa pozwala Użytkownikowi na wykorzystywanie jednej (1) kopii programu (programów) („Oprogramowania") zawartego w tym pakiecie, do użytku osobistego na jednym domowym lub przenośnym komputerze. Oprogramowanie jest „używane" na komputerze, zostało wczytane do jego pamięci tymczasowej (np. RAM) lub zainstalowane w pamięci trwałej (np. twardy dysk, CD-ROM lub inna pamięć masowa) tego komputera. Instalacja na serwerze sieciowym jest surowo wzbroniona, jeśli Właściciel nie udzielił osobnej licencji sieciowej; ta Umowa nie może być uznana za wymaganą, specjalną licencję sieciową. Instalacja na serwerze sieciowym oznacza „użytkowanie" a w związku z tym musi spełniać postanowienia tej Umowy. Ta Umowa nie jest umową sprzedaży Oprogramowania ani żadnej jego kopii.

Prawo do własności intelektualnej. Właściciel zachowuje wszelkie prawa, tytuły i korzyści związane z Oprogramowaniem i towarzyszącą mu instrukcją, opakowaniem oraz innymi materiałami drukowanymi (zwane dalej „Materiałami towarzyszącymi") włączając w to, lecz nie ograniczając jedynie do tej listy, prawa autorskie, znaki towarowe, tajemnice handlowe, nazwy handlowe, zastrzeżone prawa, patenty, tytuły, kody komputerowe, efekty audiowizualne, motywy, bohaterów, nazwiska bohaterów, wydarzenia, dialogi, scenerie, grafikę, efekty dźwiękowe, muzykę i prawa moralne. Oprogramowanie i Materiały towarzyszące są chronione przez prawo autorskie Stanów Zjednoczonych oraz odpowiednie prawa autorskie i porozumienia międzynarodowe na całym świecie. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oprogramowanie i Materiały towarzyszące nie mogą być kopiowane i reprodukowane bez względu na nośnik czy metodę, zarówno w całości, jak i częściowo bez wcześniejszej, pisemnej zgody Właściciela. Każda osoba powielająca lub kopiująca Oprogramowanie lub Materiały towarzyszące w całości lub w dowolnej części będzie celowo łamać prawa autorskie i może ponieść karę wynikającą z prawa cywilnego lub karnego.

Archiwizowanie i kopie zapasowe Oprogramowania. Po zainstalowaniu Oprogramowania w pamięci trwałej komputera, Użytkownik może wykorzystywać oryginalne dyski i/lub płyty CD-ROM („nośniki") jedynie w celu archiwizacji i wykonywania kopii zapasowej.

Ograniczenia. Poza wymienionymi szczegółowo w Umowie przypadkami, Użytkownik nie może kopiować ani powielać Oprogramowania i Materiałów towarzyszących; modyfikować, wykonywać pochodnych kopii opartych na Oprogramowaniu lub Materiałach towarzyszących; rozpowszechniać kopii poprzez sprzedaż, lub przekazanie wasności; wypożyczać, wydzierżawiać, pożyczać Oprogramowania i Materiałów towarzyszących ani prezentować publicznie Oprogramowania i Materiałów towarzyszących. Użytkownik nie może nikomu przekazywać Oprogramowania i Materiałów towarzyszących elektronicznie lub inną drogą za pośrednictwem Internetu ani poprzez jakiekolwiek inne media. Umowa wyraźnie zabrania Użytkownikowi, sprzedaży lub wykorzystywania postaci ani innych składników gry w jakimkolwiek celu. Umowa wyraźnie zabrania Użytkownikowi sprzedaży lub czerpania innych korzyści z poziomów, pakietów dodatkowych, kontynuacji i innych przedmiotów opartych na, lub związanych z Oprogramowaniem i Materiałami towarzyszącymi lub stworzonymi z wykorzystaniem dołączonego do Oprogramowania edytora poziomów. Jeśli Uytkownik tworzy poziomy, pakiety dodatkowe lub kontynuacje lub inne obiekty dla Oprogramowania wykorzystując dołączony do Oprogramowania edytor poziomów, łącznie z budowaniem nowych poziomów („Modyfikacje"), podlega następującym restrykcjom:

(i) dołączony do Oprogramowania edytor poziomów, powiązane narzędzia projektowe i dokumentacja są uznawane za oddzielne od Oprogramowania, a w związku z tym nie podlegają gwarancji ani wsparciu Właściciela. Jednakże Właściciel zachowuje wszelkie prawa autorskie i prawa własności intelektualnej dotyczące dołączonego do Oprogramowania edytora poziomów i powiązanych narzędzi projektowych i dokumentacji zgodnie z treścią licencji;

(ii) Używanie Modyfikacji wymaga pełnej, zarejestrowanej kopii Oprogramowania;

(iii) Użytkownik nie może rozpowszechniać Modyfikacji zawierających plik wykonywalny, który został w jakikolwiek sposób zmodyfikowany;

(iv) Modyfikacje Użytkownika nie mogą zawierać materiałów zniesławiających ani innych nielegalnych treści, materiałów niedopuszczalnych lub naruszających prawo prywatności lub nadających rozgłos jakimkolwiek osobom trzecim lub zawierających znaki towarowe, dzieła chronione prawem autorskim ani inną własność osób trzecich;

(v) Modyfikacje Użytkownika mogą być rozpowszechniane wyłącznie za darmo. Użytkownik ani żadna inna osoba nie może ich nikomu sprzedawać, wykorzystywać w jakikolwiek sposób w celach komercyjnych lub pobierać opłat od kogokolwiek za ich wykorzystywanie, bez licencji Właściciela. Właściciel zachęca do dystrybucji dobrych jakościowo Modyfikacji. Jeśli Użytkownik zamierza rozpowszechniać Modyfikacje w celach komercyjnych, musi skontaktować się z Właścicielem, pod adresem podanym niżej, w celu ustalenia warunków, na jakich Modyfikacje mogą być rozpowszechniane komercyjnie;

(vi) Właściciel nie będzie udzielał wsparcia dotyczącego Modyfikacji Użytkownika. Zakazy i ograniczenia znajdujące się w tej części mają zastosowanie w stosunku do każdego, kto posiada Oprogramowanie i jakąkolwiek z Modyfikacji Użytkownika.

UŻYTKOWNIK NIE MOŻE W ŻADEN SPOSÓB DEKOMPLIOWAĆ, DEASSEMBLOWAĆ, ANI ODWRACAĆ PROCESU BUDOWANIA OPROGRAMOWANIA. Jakiekolwiek kopiowanie Oprogramowania i Materiałów towarzyszących, które nie zostało specjalnie dopuszczone w Umowie stanowi jej naruszenie.

OGRANICZONA GWARANCJA I WYKLUCZENIA GWARANCYJNE

OGRANICZONA GWARANCJA. Właściciel gwarantuje, że oryginalny Nośnik zawierający Oprogramowanie będzie wolny od defektów materiałowych i produkcyjnych, pod warunkiem normalnego użytkowania i obsługi, przez okres dziewięćdziesięciu (90) dni od daty zakupu umieszczonej na paragonie. Jeśli z jakiegokolwiek powodu Użytkownik stwierdzi obecność defektu Nośnika lub instalacja Oprogramowania na domowym lub przenośnym komputerze okaże się niemożliwa, może zwrócić Oprogramowanie i wszystkie Materiały towarzyszące do miejsca, w którym zostały nabyte w celu otrzymania pełnego zwrotu pieniędzy. Gwarancja ta nie ma zastosowania w przypadku, gdy Użytkownik uszkodził Oprogramowanie w wyniku wypadku lub nadużycia.

ZADOŚĆUCZYNIENIE DLA NABYWCY. Jedynym zadośćuczynieniem dla Użytkownika i całkowitym obciążeniem dla Właściciela będzie:

(i) wymiana oryginalnego Nośnika z Oprogramowaniem lub

(ii) pełny zwrot ceny zapłaconej za to Oprogramowanie. Otwierając opakowane oprogramowanie, instalując i/lub używając w inny sposób Oprogramowanie lub Materiały towarzyszące, Użytkownik zgadza się odstąpić od wszelkich innych zadośćuczynień przysługujących zgodnie z prawem. Od żadnej z powyższych metod zadośćuczynienia nie można odstąpić na podstawie przepisów prawnych, które niniejszym przysługują Nabywcy, lub będą przysługiwać, gdy zostaną udostępnione, jako Nabywcy końcowemu.

WYKLUCZENIA GWARANCYJNE. POZA WYRAŻONĄ POWYŻEJ OGRANICZONĄ GWARANCJĄ WŁAŚCICIEL NIE UDZIELA ŻADNYCH INNYCH GWARANCJI, WYMIENIONYCH ANI DOMYŚLNYCH, USTNYCH ANI ZAPISANYCH, DOTYCZĄCYCH PRODUKTU LUB JAKIEJKOLWIEK JEGO CZĘŚCI. JAKIEKOLWIEK DOMYŚLNE GWARANCJE, KTÓRE MOGŁOBY NARZUCAĆ ODPOWIEDNIE PRAWO SĄ OGRANICZONE POD KAŻDYM WZGLĘDEM W JAK NAJWYŻSZYM DOPUSZCZALNYM STOPNIU ORAZ OGRANICZONE DO OKRESU POWYŻSZEJ GWARANCJI. WŁAŚCICIEL NIE GWARANTUJE I NIE ODPOWIADA ZA JAKOŚĆ I DZIAŁANIE OPROGRAMOWANIA I MATERIAŁÓW TOWARZYSZĄCYCH INACZEJ NIŻ TO OKREŚLONO WCZEŚNIEJ W POWYŻSZEJ OGRANICZONEJ GWARANCJI. PONADTO WŁAŚCICIEL NIE ODPOWIADA I NIE GWARANTUJE, ŻE OPROGRAMOWANIE I MATERIAŁY TOWARZYSZĄCE SPEŁNIA OCZEKIWANIA UŻYTKOWNIKA, BĘDĄ DZIAŁAŁY BEZ PRZERWY, BĘDĄ WOLNE OD BŁĘDÓW LUB, ŻE TE PROBLEMY ZOSTANĄ ROZWIĄZANE. WŁAŚCICIEL NIE ODPOWIADA ZA POPRAWNE DZIAŁANIE OPROGRAMOWANIA W SYSTEMIE PRZEZNACZONYM DLA WIELU UŻYTKOWNIKÓW. ŻADNE USTNE LUB PISEMNE INFORMACJE I PORADY UDZIELONE PRZEZ WŁAŚCICIELA, JEGO DYSTRYBUTORÓW, DYREKTORÓW, PRZEDSTAWICIELI, PRACOWNIKÓW, AGENTÓW, ZLECENIOBIORCÓW I WSPÓPRACOWNIKÓW NIE STANOWIĄ GWARANCJI I NIE ROZSZERZAJĄ ZAKRESU POWYŻSZEJ GWARANCJI. UŻYTKOWNIK NIE MOŻE OPIERAĆ SIĘ NA ŻADNEJ Z TAKICH INFORMACJI I PORAD. NIEKTÓRE PAŃSTWA NIE DOPUSZCZAJA OGRANICZEŃ CZASU TRWANIA DOMYŚLNEJ GWARANCJI, WIĘC POWYŻSZE OGRANICZENIA MOGĄ NIE MIEĆ ZASTOSOWANIA W PRZYPADKU DANEGO UŻYTKOWNIKA. TA OGRANICZONA GWARANCJA DAJE UŻYTKOWNIKOWI PEWNE PRAWA, ALE MOŻE ON RÓWNIEŻ KORZYSTAĆ Z INNYCH PRAW, KTÓRE SĄ ZMIENNE W ZALEŻNOŚCI OD TERYTORIUM.

OGRANICZENIA ODPOWIEDZIALNOŚCI. W maksymalnym, dopuszczalnym przez odpowiednie prawo zakresie, niezależnie, czy wymienione wcześniej zadośćuczynienie spełnia swoje zadanie, W ŻADNYM WYPADKU WŁAŚCICIEL, JEGO DYREKTORZY, PRZEDSTAWICIELE, PRACOWNICY, AGENCI LUB WSPÓŁPRACOWNICY ANI KTOKOLWIEK INNY BIORĄCY UDZIAŁ W PRODUKCJI LUB DYSTRYBUCJI OPROGRAMOWANIA LUB MATERIAŁÓW TOWARZYSZĄCYCH NIE JEST ODPOWIEDZIALNY ZA JAKIEKOLWIEK STRATY WŁĄCZAJĄC W TO BEZ OGRANICZEŃ POŚREDNIE LUB BEZPOŚREDNIE, PRZYPADKOWE, LUB WYNIKŁE Z UTRATY ZDROWIA, WŁASNOŚCI OSOBISTEJ, DOCHODÓW Z DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ, ZAKŁÓCENIE TEJ DZIAŁALNOŚCI, UTRATY INFORMACJI, DANYCH LUB TEKSTU PRZECHOWYWANEGO LUB UŻYWANEGO RAZEM Z OPROGRAMOWANIEM Z WŁĄCZENIEM KOSZTÓW ODZYSKANIA LUB ODTWORZENIA TEKSTU LUB DANYCH, LUB JAKIEJKOLWIEK INNEJ STRATY PIENIĘNEJ POWSTAŁEJ Z POWODU LUB W WYNIKU UŻYTKOWANIA LUB NIEMOŻNOŚCI UŻYTKOWANIA TEGO OPROGRAMOWANIA.

TE OGRANICZENIA ODPOWIEDZIALNOŚCI MAJĄ ZASTOSOWANIE NAWET WTEDY, GDY UŻYTKOWNIK LUB KTOKOLWIEK INNY POINFORMOWAŁ WŁAŚCICIELA LUB KTÓREGOKOLWIEK Z JEGO UPOWAŻNIONYCH REPREZENTANTÓW O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH STRAT.

NAWET W PRZYPADKU, GDY STRATY POWSTAŁY WYŁĄCZNIE W WYNIKU ZWYKŁEGO ZANIEDBANIA WŁAŚCICIELA, JEGO DYREKTORÓW, PRZEDSTAWICIELI, PRACOWNIKÓW, AGENTÓW, ZLECENIOBIORCÓW, CZY WSPÓŁPRACOWNIKÓW LUB BYŁO ONO JEDNYM Z CZYNNIKÓW, KTÓRE STRATY TE WYWOŁAŁY. PEWNE TERYTORIA NIE DOPUSZCZAJĄ WYKLUCZEŃ I OGRANICZEŃ PRZYPADKOWYCH LUB WYNIKŁYCH STRAT, WIĘC POWYŻSZE OGRANICZENIA I WYKLUCZENIA MOGĄ NIE MIEĆ ZASTOSOWANIA W PRZYPADKU DANEGO UŻYTKOWNIKA.

WSPARCIE UŻYTKOWNIKA I AKTUALIZACJE PRODUKTU

To Oprogramowanie wyprodukowano tak, by było przyjazne dla użytkownika, a Właściciel zapewnia ograniczone wsparcie zgodnie z opisem w Materiałach towarzyszących.

JURYSDYKCJA. TĘ UMOWĘ REGULUJE PRAWO ANGIELSKIE, Z FORUM I SIEDZIBĄ W LONDYNIE, W ANGLII, BEZ WZGLĘDU NA WYBÓR PRZEPISÓW PRAWA KAŻDEGO Z PAŃSTW. Ta Umowa może być zmieniona jedynie poprzez spisany dokument zawierający modyfikację i wprowadzony w życie przez obie strony. W przypadku, gdyby któryś z warunków tej Umowy nie mógł zostać zastosowany, ten warunek będzie wyegzekwowany w maksymalnym zakresie, a pozostałe warunki tej Umowy zachowają pełną moc i wykonalność.

CAŁOŚĆ UMOWY. Ta Umowa reprezentuje całość porozumienia pomiędzy stronami i zastępuje wszelkie ustne i pisemne porozumienia, propozycje i wcześniejsze umowy między stronami lub jakimikolwiek handlowcami, dystrybutorami, agentami czy pracownikami.

WYGAŚNIĘCIE. Ta Umowa jest ważna do chwili rozwiązania. Umowa wygasa automatycznie (bez jakiegokolwiek powiadomienia) w przypadku, gdy Użytkownik złamie którykolwiek z jej warunków. Użytkownik może rozwiązać Umowę poprzez zniszczenie Oprogramowania i Materiałów towarzyszących oraz wszystkich kopii i reprodukcji Oprogramowania i Materiałów towarzyszących, a także trwałe usunięcie Oprogramowania ze wszystkich serwerów i komputerów na których było zainstalowane.

Przekazanie programu. Użytkownik może przekazać na stałe wszelkie prawa wynikające z tej Umowy, pod warunkiem, że odbiorca zgadza się na wszystkie warunki tej Umowy, a Użytkownik zgadza się na przekazanie wszelkich Materiałów towarzyszących i odnośnych dokumentów oraz usunie Oprogramowanie ze swego komputera. Przekazanie Oprogramowania automatycznie rozwiązuje licencję Użytkownika wynikającą z tej Umowy.

Sprawiedliwe zadośćuczynienie. Niniejszym wyrażasz zgodę, że w przypadku gdy warunki niniejszej umowy zostały wprowadzone przymusowo, Właściciel poniesie nieodwracalne szkody, Właścicielowi przysługuje prawo, bez zobowiązań, innych zabezpieczeń, dowodów szkód do otrzymania zadośćuczynienia zgodnie z warunkami niniejszej Umowy, jako dopełnienia pozostałych dostępnych metod zadośćuczynienia.

WŁASCICIEL. Jeśli masz pytania dotyczące tej Umowy, dołączonych materiałów lub inne, prosimy o kontakt listowny:

Take 2 Interactive
Saxon House
2-4 Victoria Street
Windsor
Berkshire
SL4 1EN

POMOC TECHNICZNA

Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić nasz produkt jak najbardziej zgodnym z dostępnym aktualnie sprzętem. Jeśli jednak napotkasz problemy w czasie korzystania z któregoś z naszych programów, możesz skontaktować się dziaem pomocy technicznej.

Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić ci pomocy potrzebujemy jak najbardziej szczegółowych danych twojego komputera i problemu, który wystąpił. W przypadku, gdy nie dysponujesz którąś z wymienionych na liście informacji, skontaktuj się z działem pomocy technicznej producenta twojego komputera, zanim skontaktujesz się z Take 2 Interactive. W przeciwnym przypadku, nie będziemy mogli ci pomóc w rozwiązaniu problemu.

WYMAGANE INFORMACJE

Dane kontaktowe:

- twoje imię i nazwisko
- adres e-mail, numer telefonu dostępnego w ciągu dnia lub adres pocztowy
- eśli mieszkasz poza Wielką Brytanią, napisz w jakim kraju przebywasz i z której wersji językowej programu korzystasz.

OPIS SYSTEMU

- marka i model komputera
- producent i prędkość procesora
- producent i prędkość napędu CD-ROM
- ogólna ilość pamięci RAM
- marka i model twojej karty graficznej / akceleratora 3D oraz ilość graficznej pamięci RAM
- marka i model twojej karty dźwiękowej
- informacje o myszy i sterowniku

Prosimy o jak najbardziej jasne opisanie okoliczności, łącznie z komunikatami o błędach.

W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce - Cenega Poland Sp. z o.o. na adres:

CENEGA Poland Sp. z o.o.
ul. Działkowa 37
02-234 Warszawa-Włochy

telefonicznie pod numer: (22) 868 52 61

faksem pod numer: (22) 868 52 60

bądź za pomocą poczty elektronicznej na adres serwis@cenega.pl

opisując rodzaj problemu, oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.

NOTATKI

NOTATKI